
PC ACTION
2/2006
JANUAR
€ 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
GIB SCHÜSSCHEN!
ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS
VOR ORT ENDLICH ANGESPIELT: MEHR WAFFEN, MEHR ALIENS, MEHR TAKTIK, MEHRSPIELER!
VOLLVERSION UND ADD-ON!
SHADOW OPS: RED MERCURY
TOP: EGO- & MEHRSPIELER-SHOOTER IN EINEM!
ADD-ON
SILENT STORM: SENTINELS
LASSE ECHTZEIT-TAKTIK!
PC ACTION: 84%
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,6 GBYTE MAPS & MODS!
BATTLEFIELD 1942
PIRATES-MOD: Bombig! Als Pirat liefern Sie sich Seeschlachten & Säbelduelle.
QUAKE 4
DOOM 3
5 MEHRSPIELER-KARTEN UND 2 MODS: Noch mehr Action für beide Edel-Shooter.
BONUS: 11 GENIALE GRATISSPIELE!
MEHR SPIELSPASS: Die Favoriten der Redaktion für Sie ausgewählt.
10 JAHRE PC ACTION!
Jubiläums-Gewinnspiel
Preise im Wert von 40.000 Euro
z. B. Fahrsimulator
PREY
ENTHÜLLT, VERNASCHT & SCHWER VERLIEBT!
DER EGO-SHOOTER, DER DIE WELT AUF DEN KOPF STELLT!
4 195002 704998 02

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... hat mit Erschrecken festgestellt, dass ihn die 108 PCA-Ausgaben exakt neun Jahre seines Lebens gekostet haben. Okay, weitere 108 gehen noch.



JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... trauert um seinen treuen Fernseher, der bei der zweiten Staffel von *24* den Geist aufgegeben hat – so schlimm war die olle Kim nun auch nicht.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... will seinen Nachnamen in Microsoft ändern lassen, denn die Xbox 360 ist für ihn die wichtigste Erfindung seit dem Hamburger Royal TS. Amen.



ANDREAS BERTITS
ECHTZEIT- UND RUNDENSTRATEGIE
... ist aus vollem Herzen Familienmensch und freut sich deswegen auf ein paar ruhige Tage mit Frau und Kind völlig ohne PC.



MARC BREHME
ADVENTURES, MAPS UND MODS
... hofft auf weiße Weihnachten im schönen Thüringer Wald und freut sich auf den Braten, den er höchstpersönlich in die Röhre geschoben hat.



RALPH WOLLNER
SPORT- UND RENNSPIELE
... ist trotz des Weihnachtsrummels die Ruhe selbst und spielt rund um die Uhr Xbox 360. Außerdem beginnt er langsam, seine Hochzeit zu planen.



HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... will dieses Jahr endlich den Weihnachtsmann überfahren, damit dieses „Oh Gott ich brauche noch Geschenke"-Gehetze im Dezember aufhört.



LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... wünscht sich zu Weihnachten endlich eine Playstation 3, intelligente Kollegen, mindestens sechs Monate Urlaub und zwei Sportwagen.



HEINRICH LENHARDT
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... kann mit der Silvester-Knallerei nichts anfangen und knallt lieber beschaulich was am Bildschirm ab.

Feiertag!



Die PC ACTION feiert das zehnjährige Jubiläum und gleichzeitig ist Weihnachten. Reiner Zufall?

Bigge: Unsere Taufe und die Geburt Christi fanden im selben Monat statt. Ein weiteres Zeichen für unsere Göttlichkeit und meine Brillanz.

Hesse: Ihre Brillanz? Aber wir sind doch ein Team!

Bigge: Aber ich bin schon am längsten dabei! Wie lange ist es denn zum Beispiel bei Wollner?

Wollner: Ungefähr acht Zentimeter. Wenn ich kalt dusche, auch weniger.

Brehme: Bei solchen Feierlichkeiten werde ich immer ganz melancholisch. Dann muss ich immer an Honecker denken, der am 24. Mai 1994 von uns ging. Irgendwie fehlt er mir ja ... *schluchz*

Ciszewski: Scheiß auf die Kommunisten. Lassen Sie uns feiern, denn unser Heft ist jetzt so alt wie Ahmets Freundin aussieht!

Fränkel: Aber die PC ACTION wurde doch nicht acht, sondern zehn Jahre alt?!

Hesse: Ach, das tut doch nichts zur Sache. Viel wichtiger ist doch, womit unser Heftchen diesen Monat gefüllt ist! Ich sag nur *Enemy Territory: Quake Wars*! Das ist mal ein Kracher.

Bertits: Und *Prey*! Und *Prince of Persia 3*! Und *Splinter Cell 4*! Und ... äh ...

Fränkel: Die unglaublichen Leserbriefe nicht zu vergessen. Darüber hinaus gefällt mir auch der Jubiläums-Rückblick sehr gut.

Ciszewski: Ja, da erfahren unsere vier Fans auch wertvolle Hintergrundinformationen.

Iscitürk: Es sind nur noch drei Fans, da meine Mutter ihr Abo kündigte. Man kürzte ihr die Rente. So eine Schweinerei!

Bigge: Das ist ja wirklich ein Verbrechen gegen die Menschlichkeit! Kündigt einfach das Abo, nur weil ein paar Euro weniger reinflattern. Hesse, finden Sie heraus, wie diese Frau heißt und wo sie wohnt.

Hesse: Hä? Es ist Iscitürks Mutter und wir wissen wo sie wohnt ...

Bigge: Aha, das ging aber schnell! Aber weil Weihnachten ist, verschiebe ich den Besuch.

Bertits: Eben. Gewalt ist keine Lösung. Passend dazu haben wir in dieser Ausgabe ja einen genialen Artikel und viele Stimmen von krassen Politikern eingefangen.

Bigge: Ergo: Wieder eine perfekte Ausgabe!

Angebot gültig vom 28.12.05 bis 31.01.06.
*Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde.

XPS

Dimension™ 9150 *Essential*

Multimedia PC

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 15" TFT-Display, Dell™ E156FP für 231 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe x16 ATi® Radeon™ X600 HyperMemory
- Integrierter 7.1 HD Audio-Chip
- 16x DVD-ROM & 48x CD-RW Laufwerk, 13-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning

Inkl. 120 € Rabatt*

Statt ~~719 €~~ Systempreis ohne Monitor

Nur 599 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 19,17 €[2]

E-Value™: PPDE5-D01915

Upgrades

- Servicepaket STANDARD inkl. 3 Jahre At-Home +220 €
- Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3]) +244 €
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, Stripe Raid 0 +116 €

XPS M170 *Enthusiast*

XPS

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie; Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB); Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 80 GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])



Finanzierung ab 73,56 €[2]

E-Value™: PPDE5-N01XP5

Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™[4] Unfallschutz + 197 €
- Microsoft® Office Professional 2003 (OEM[3]) + 290 €
- Inspiron™ XPS Rucksack + 93 €

0,0% Finanzierung. Laufzeit 6 Monate[2].



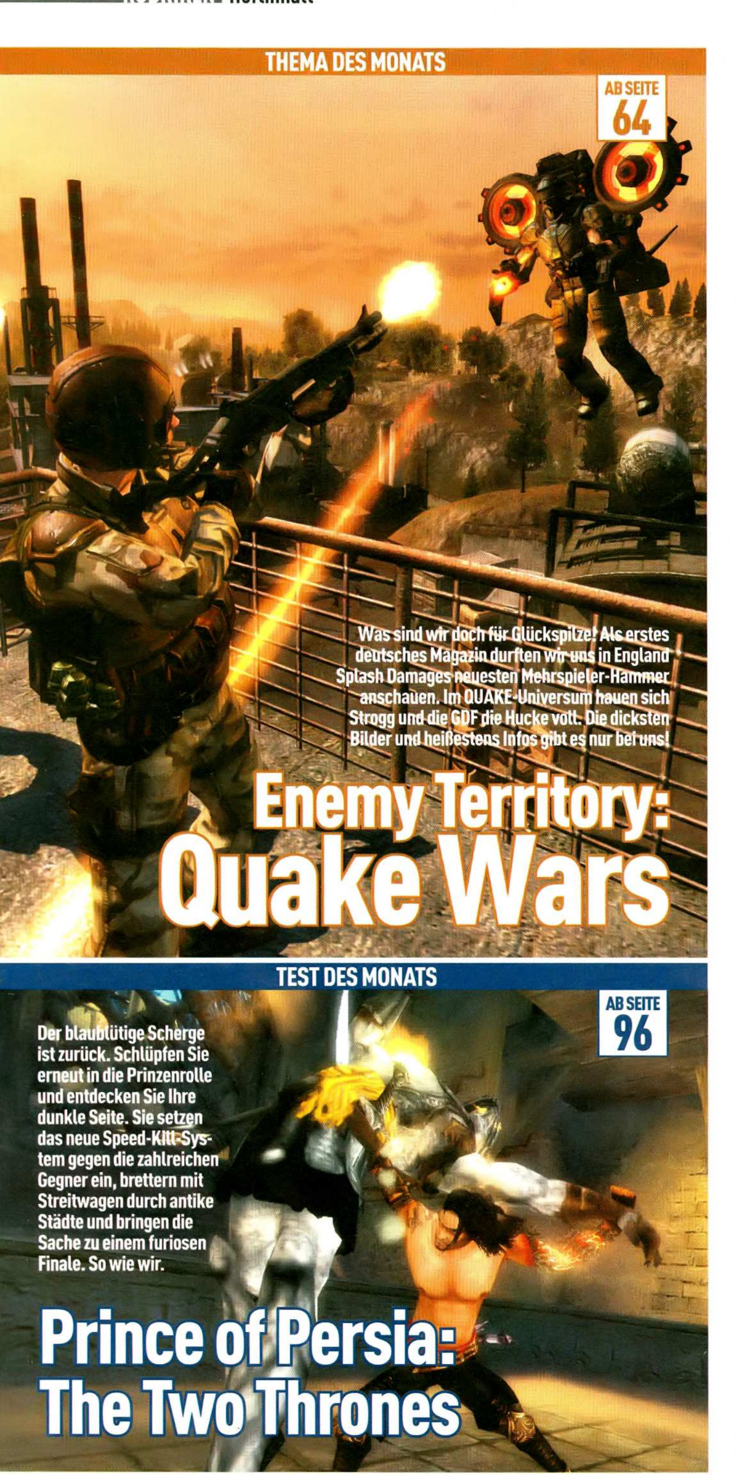
Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 2 88 33 55** Geschäftskunden **0800 / 2 96 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as DELL





PC ACTION 2/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

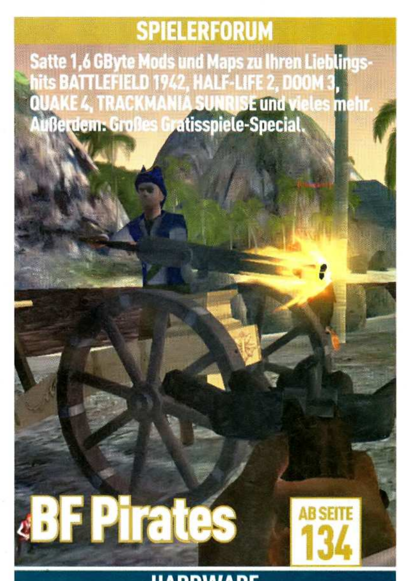
TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

LEGENDE: PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP







Spiele in diesem Heft

TOP NEWS

Aus dem Silikon-Bimbo wurde eine realistisch proportionierte Schnecke. Sexy ist die Gute mehr denn je.

»Viele denken, ich hätte was in der Bluse, aber nichts im Kopf. Deshalb lasse ich mir jetzt Silikon ins Gehirn spritzen.«

Feuchter Traum!

Wird Lara Croft mit TOMB RAIDER LEGEND rehabilitiert? Wir durften bereits reinschauen und sind mehr als zuversichtlich!

Action-Adventure | Lara Croft im Pech. Erst war sie jedermanns Liebling, posierte auf allen Titelseiten und wurde zu einer echten Pop-Ikone, dann folgte der Abstieg. Während wir darauf warteten, dass Lara aus Geldmangel in ihrem ersten Porno mitspielt, kam seitens Eidos Entwarnung. Nach der mittleren Katastrophe *Angel of Darkness* kam der Hersteller zu dem Schluss, dass ein neues Entwickler-Team her muss. Sorry, Core Design. Jetzt ist Crystal Dynamics (*Soul Reaver*-Serie) an der Reihe.

AUFERSTANDEN AUS RUINEN

Ein ausführlicher Lagebericht erwartet Sie übrigens in der nächsten PC ACTION. Hier schon mal die wichtigsten Fakten: 1. Die komplizierte Steuerung der Vorgänger gehört der Vergangenheit an. Im siebten *Tomb Raider*-Teil lenken Sie Lara intuitiver und präziser durch die abwechslungsreichen Levels. 2. Die fesche Superbraut sieht nicht mehr wie eine eckige Silikon-Schlampe aus und auch sonst ist die neue Grafikengine top. Die dynamischen Lichteffekte im Bolivien-Level sind ein Traum. Lara leuchtet eine Höhle mit der Taschenlampe ab und taucht alles in ein schummrig schönes Licht. Wir bewundern einen Wasserfall, hüpfen ins kühle Nass und staunen über die gelungene Unterwasseroptik. Als Lara aus dem Wasser klettert, sieht die Gute tatsächlich feucht aus! Die Entwickler wollen sogar Schmutzeffekte einbauen, damit man Lara ansieht, dass sie durch den Dreck kroch. 3. Thematisch geht es zurück zu den Wurzeln. Ruinen, Höhlen und natürlich wertvolle Artefakte. Dabei liegt der Schwerpunkt ganz klar auf Rätselei und umfangreiche Hüpfeinlagen. Eidos will sich jedoch von den altbackenen Schalter- und Verschiebe-Rätseln verabschieden. Dank moderner Physikengine missbraucht Lara etwa einen Baumstamm als Wippe, kullert Felsbrocken auf Schalterplatten und so weiter. Mit einer Art Magnetseil schwingt Lara durch die Gegend, zieht Gegenstände heran und lässt ganze Räume mit einem kräftigen Ruck einstürzen. So soll es sein, Baby!

Ahmet Iscitürk

Info: www.tombraider.com

»Besser als Abfluss frei: bauchfrei.«

Mit dem Magnetseil schwingt sich Lara nicht nur über Abgründe, sondern sie zieht auch Objekte. In diesem Fall ist es ein Floß.

»Gleich im Arsch: Handgranaten.«

Zwar liegt der Schwerpunkt laut Entwickler auf Rätsel- und Hüpf-Einlagen, doch geballert wird trotzdem nicht zu knapp.



Fiese Effekte untermalen den morbiden Charme des Titels und lassen alles häufig wie einen Alptraum erscheinen.

Kolbenfresser!

Xbox 360-Zocker spielen es bereits: CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS. Sie sind auch bald dran.

Ego-Shooter | *Condemned* treibt Ihnen Ende März 2006 den Angstschweiß auf die Stirn! Hmm ... unter welches Genre fällt Monoliths Psychoterror-Adventure-Ego-Shooter eigentlich? Es hebt sich ja ziemlich von üblichen Ballereien ab. Als in Ungnade gefallener Serienkiller-Jäger Ethan Thomas tasten Sie sich durch verfallene Großstadtkulissen, untersuchen à la *CSI* Schauplätze nach Beweisen und plätten böse Buben. Schusswaffen setzen Sie eher selten ein, stattdessen reißen Sie Rohre, Leitungen und Schilder von den Wänden, schlagen Kriminelle zu Klump. Ultraatmosphärisch, megabeklemmend und ganz sicher nichts für Kinder. Ahmet Iscitürk

Info: www.condemnedgame.com

Das Gegner-Design ist teilweise echt krank.

»U-Boot-Periskop: „Ich habe Atom-Waffen an Bord." Psychokiller: „Ich hab Chips und Bier daheim. Gehen wir lieber zu mir.«

Die weiße Krise



Mit ähnlichen Elitesoldaten hatten Sie schon am Ende des Hauptspiels zu tun. Im Add-on treffen Sie sie wieder. Kann ins Auge gehen.



Auch die riesigen Strider sind in *Half-Life 2: Aftermath* wieder mit von der aufregenden Partie.

Wir hoffen und hoffen und hoffen. Bald soll HALF-LIFE 2: AFTERMATH erscheinen.

Ego-Shooter | Uns hat es nicht wirklich überrascht, als das lang erwartete Erweiterungs-Pack zu *Half-Life 2* vergangenen Monat auf „März oder April" (O-Ton Valves PR-Manager Doug Lombardi) verfrachtet wurde. Schließlich ist man von Valve Terminverschiebungen gewohnt. Doch bisher ist das Konzept aufgegangen: Je länger die Wartezeit, desto geiler das Spiel. Dies nehmen wir bei *Half-Life 2: Aftermath* ebenfalls an. Schließlich konnte schon die Bonus-Episode *Lost Coast*, die wir Ihnen vergangene Ausgabe im Spielerforum vorstellten, vor allem technisch überzeugen. *Aftermath* (Englisch für: „Nach dem Matheunterricht" – har, har, har) verfügt natürlich auch über die neusten Grafikspielereien aus dem Hause Valve. Für knapp 13 Dollar soll das Add-on per Saugsystem Steam über die Online-Theke gehen. Dann erfahren wir endlich, ob Gordon Freeman bei Alyx landen kann oder ob sie in Wirklichkeit ein „Er" ist. Wir sind auf den weiteren Verlauf der Hintergrundgeschichte sehr gespannt. Halten Sie durch! Das Vierteljahr schaffen Sie auch noch! Lukasz Ciszewski

Info: www.steampowered.com

LIES MICH!

Red Orchestra: Ostfront 41-45



Eine Karte heißt „Königsplatz" und es gibt Gefechte am Reichstag.

Mehrspieler-Shooter | Als Mod gewann *Red Orchestra* den mit einer Million US-Dollar dotierten „Make Something Unreal"-Wettbewerb von Nvidia. Voraussichtlich im Januar soll das Teil in einer deutlich aufgepeppten Version als kostenpflichtiger Zweiter-Weltkriegs-Shooter über den Online-Dienst Steam erscheinen. Bis zu 32 Spieler erledigen auf 13 Karten in Teams Missionen und greifen dabei auf 28 authentische Waffentypen und 14 Fahrzeuge zurück. „Zocker werden in der Verkaufsversion Dinge tun können, wie sie bislang in keinem anderen Ego-Shooter zu sehen waren", versprechen die Entwickler mehr als selbstbewusst. (HFR)

Info: www.redorchestragame.com

Rune 2

Action | Ein neues Lebenszeichen! Tim Gerritsen, Geschäftsführer vom Entwicklerstudio Human Head (*Prey*, *Dead Man's Hand*), bekräftigte in einem Internetforum, dass *Rune 2* noch nicht gestorben sei. „Wenn ihr wirklich *Rune 2* haben wollt, müsst ihr das den Spieleherstellern mitteilen", so Gerritsen. „Wir wollten *Rune 2* auf jeden Fall eines Tages entwickeln." Na, Interesse an einem Haudrauf-Actionspiel mit Äxten und Schwertern in moderner Grafik? Also ran an die Tastatur und schreiben Sie den Spielefirmen! Wir tun es auch. (JO)

Info: www.runegame.com

Evolution GT



Bei *Evolution GT* geben Sie mit italienischen Sportflitzern Gas.

Rennspiel | Bei ihrem neusten Streich will das italienische Entwicklerteam Milestone ab März 2006 den Spielspaß von *Bleifuß* und die Rollenspiel-Elemente aus *Squadra Corse Alfa Romeo* kombinieren. Als Nachwuchsfahrer klemmen Sie sich hinters Steuer diverser Italo-Renner, wie dem Pagani Zonda oder Bugatti EB 110. An Originalkursen sind der Hockenheimring und Laguna Seca angekündigt. (CS)

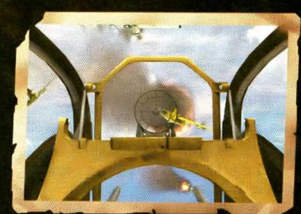
Info: www.milestone.it

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	Need for Speed: Most Wanted	EA
2	■	2	Age of Empires 3	Microsoft
3	▼	1	Call of Duty 2	Activision
4	▲	NEU	Battlefield 2: Special Forces	EA
5	▲	NEU	Die Sims 2	EA
6	▲	NEU	Civilization 4	Take 2
7	▲	8	World of Warcraft	Vivendi Universal
8	▼	7	Fußball Manager 2006	EA
9	▲	NEU	Die Sims 2: Holiday Edition	EA
10	▲	NEU	X3: Reunion	Deep Silver

Quelle: SATURN







Fünf Minuten Torino


»Da mag man auch mal zuschauen: flotter Vierer.«

Gelungene Grafikeffekte sorgen für ein immenses Geschwindigkeitsgefühl.

Passend zu den Olympischen Winterspielen kommt TORINO 2006 auf den Markt. Kurz vor Redaktionsschluss spielten wir Probe!

Sportspiel | Nachdem eine erste Vorabversion in der PC ACTION-Redaktion aufschlug, versammelte sich die gesamte Belegschaft hinter einem Monitor und ging auf Medaillenjagd. Das liegt vor allem am super eingängigen Spielprinzip, das allerdings für diese Art von Spielen normal ist – zumindest bei den guten Titeln des Genres. Ein paar Tasten reichen aus, um das Winterspektakel zu kontrollieren. Insgesamt gibt es acht Sportarten mit 15 Disziplinen. Herzstück des Spiels ist natürlich der Olympia-Modus, bei dem Sie mit einem Sportler Ihrer Wahl wie beim C64-Klassiker *Winter Games* alle Disziplinen der Reihe nach absolvieren und Medaillen sammeln. Folgende Wettkämpfe erwarten Sie: Ski Alpin mit Abfahrt, Super G, Slalom sowie Riesen-Slalom, Skisprung auf Normal- und Großschanze, Eisschnelllauf mit 500, 1.000 und 1.500 Metern, Langlauf, Biathlon, Rodeln, Vierer- und Frauen-Bob sowie Nordische Kombination. Selbstverständlich können Sie auch nur einzelne Disziplinen anwählen oder sich Ihren eigenen Wettbewerb zusammenstellen, um Jagd auf die begehrten Weltrekorde zu machen. Ralph Wollner

Info: www.2ksports.de



»Verdammt, wer hat hier bloß gestreut?«

Die Steuerung beim Rodeln ist ungeheuer direkt. Sie haben die volle Kontrolle.

Das wollen wir sehen!

Die normalen Disziplinen sind uns zu langweilig. Wir setzen uns für folgende Sportarten ein:

Wettwurstessen



Regelmäßig veranstalten die Amerikaner diverse Wettessen. Das wird schon dadurch deutlich, dass sie das fetteste Volk der Welt sind. Als Trainerin empfehlen wir Paris Hilton. Sie kennt das Erfolgsrezept, möglichst schnell viele Würste in den Mund zu bekommen. Da kann selbst Günni Jauch noch was lernen.

Foto: action press

Wettkoksen



Hier hat Pete Dougherty (Babyshambles) seine Nase ganz weit vorn. In einem Foto-Finish siegte er gegen Christoph D. und Herrn F. auf ganzer Linie. Der Mitfavoritin Kate Moss ging die Puste aus und sie scheiterte bereits in der Vorrunde. Danach hatte das Super-Model die Nase gestrichen voll.


Foto: action press

Wettrauchen



Ganz vorn in der Weltrangliste liegt seit Jahren: Bagdad! Weitere Titelanwärter sind unser Chef Christian Bigge, Evergreen Helmut Schmidt, Altstar Rudi Carrell. Dass man mit Rauchwaren wirklich viel Spaß haben kann, beweist die Zigarren-Technik von Herrn Clinton. Die drei ??? üben derweil noch.



DER HINTERM TEICH MOTZT

HEINRICH LENHARDT BEREIST DIE STÜRMISCHEN DOWNLOAD-VERTRIEBSKANÄLE.



»Kann es nicht lassen: Quax der Bruchpilot.«

Ein lang gehegter Menschheitstraum geht in Erfüllung: „Kaufen Sie dieses Spiel, ohne dabei Ihren Stuhl verlassen zu müssen."

Die alte Schachtel lebt noch

Spielekauf per Direkt-Download, vom Anbieter-Server direkt auf die Kunden-Platte. Keine Ware muss mehr durch die Gegend befördert werden, Händler-Margen entfallen. Valve hatte 2004 mit der Steam-Veröffentlichung von *Half-Life 2* den Anfang gemacht. Electronic Arts kam kürzlich auch auf den Geschmack, und das ist ja „nur" der größte Spiele-Verleger der Welt. „EA Downloader" nennt sich dessen US-Service, mit dem man die *Special Forces*-Erweiterung zu *Battlefield 2* direkt kaufen und saugen kann. Angesichts der stetig wachsenden Zahl von Haushalten mit schneller Internet-Anbindung scheint dem klassischen Spieleladen und seinen bunt verpackten Datenträger-Offerten ein ähnlich unausweichliches, düsteres Schicksal beschieden zu sein wie Tante-Emma-Läden, Dinosauriern oder meinem Haupthaar. Aber nicht so schnell. Bei fetten Gigabyte-Füllern kann es durchaus einfacher und schneller sein, eben mal das Produkt im Laden zu kaufen, als sich tagelang einen abzusaugen. Außerdem verzichtet man ungern auf die Freuden des gedruckten Handbuchs. Und richtig Geld lässt sich mit dem Direkt-Download nicht sparen; aus Rücksichtnahme auf den Einzelhandel verlangt EA für die Direktzieh-Version von *Special Forces* exakt den regulären amerikanischen Listenpreis. Ideal sind digitale Distributionswege dagegen für kleinere Programmhäppchen wie eben Add-ons. Und da brummt die Hütte, der Anteil von Erweiterungsprodukten am Gesamtmarkt dürfte weiter wachsen. So fallen gleich zwei der heißesten 2006-Produkte in diese Kategorie: *Half-Life 2: Aftermath* kommt todsicher über Steam. Blizzard schließt derzeit zumindest nicht aus, dass *World of Warcraft: The Burning Crusade* auch per Direkt-Download käuflich sein könnte. Richtig spannend ist das ganze Thema, wenn wir an speziell für Direkt-Download entwickelte, relativ preiswerte Spiele-Häppchen denken. Der Erfolg (oder Misserfolg) von Rituals Serien-Shooter *Sin Episodes* dürfte deshalb eines der prägenden Trendsetter-Ereignisse des neuen Action-Jahres werden.

LIES MICH!

Commandos: Strike Force


»Geschenk von Gott an seine Frau: Bergkette.«

Der Green Beret zerlegt einen Panzer.

Taktik-Shooter | Wir durften in eine neue, spielbare Version des Einzelspieler-Modus' von *Commandos: Strike Force* reinschnuppern. Erstaunt waren wir, dass das *Commandos*-Prinzip als 3D-Taktik-Shooter gut funktioniert, wenngleich es vereinfacht daherkommt. So verschwinden etwa die sonst so kompromittierenden Leichen spurlos. Ein Ohrenschmaus: die vom Prager Symphonieorchester eingespielte Musik und die handverlesenen Synchronsprecher. Behalten Sie den Titel im Auge, im März 2006 ist es soweit. (AS)

Info: www.commandosstrikeforce.com

Time Splitters für PC?

Action | Free Radical Design (*Second Sight*) und Ubisoft gaben kürzlich ihre Zusammenarbeit bekannt. Man arbeite an einem noch namenlosen Multiplattform-Titel, der im Geschäftsjahr 2006/2007 erscheinen soll. Das Spiel wendet sich an erwachsene Zocker und soll „durch komplexe strategische Entscheidungen und moralische Zwangslagen sowohl die rationalen als auch die emotionalen Instinkte des Spielers fordern". Was immer das auch bedeuten mag. Gerüchte besagen jedoch, dass es sich bei dem Spiel um einen weiteren Teil der über 3,5 Millionen Mal verkauften Konsolenspiel-Reihe *Time Splitters* handelt (AI)

Info: www.ubi.com/DE/News

Tony Tough 2 - A Rake's Progress


»Will nicht mehr winken: Zaunpfahl.«

Auch Tonys Hund Pantagruel ist wieder mit dabei.

Adventure | Hier regiert der Wahnsinn: Endlich konnten wir eine Beta-Version des schrägen Adventures *Tony Tough 2 - A Rake's Progress* in aller Ruhe probespielen. Die Sprachausgabe fehlt zwar noch, die Dialoge machen jedoch bereits als simple Textdarstellung eine Menge Laune. Wie schon beim Vorgänger leihen laut Verleger Dtp in der Verkaufsversion wieder deutsche Comedy-Stars ihre Stimmen. Eine echte Überraschung ist die eigenwillige Optik: *Tony Tough 2* macht mit hübsch gerenderten Hintergründen und lässig animierten Polygonfiguren grafisch einen Satz nach vorn. Dafür wirken die Umgebungen nicht so lebendig wie etwa bei *Ankh*. Mit der Steuerung und der schieren Masse an blöden Sprüchen kann *Tony Tough 2* dafür wieder punkten. Einige Rätsel gestalten sich recht unlogisch – hoffentlich bessern die Entwickler bis zur geplanten Veröffentlichung im 1. Quartal 2006 nach. (FS)

Info: www.tonytough2-game.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Wie gefällt Ihnen der Umstand, dass Spiele wie zum Beispiel *Gun* im Western-Genre ablaufen?

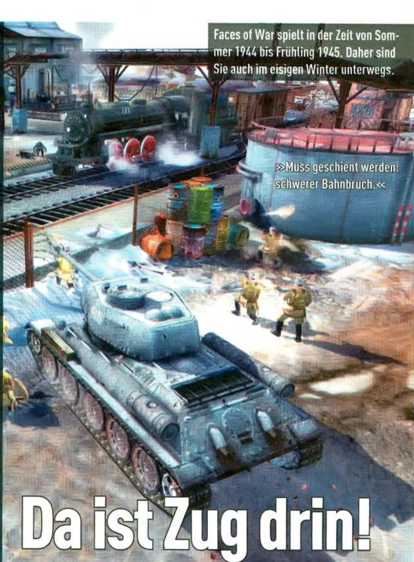
- Klasse! Ich hab als Kind schon gern Indianer und Cowboy gespielt! 14%
- Blöd, ich will lieber weiter im virtuellen Zweiten Weltkrieg rumballern. 10%
- Endlich mal was Neues und nicht immer nur Zweiter Weltkrieg und Science-Fiction ... 37%
- Ist mir egal, Hauptsache, das Spiel macht Spaß! 39%

Da ist Zug drin!

FACES OF WAR sieht so unverschämt gut aus wie Heidi Klum und verspricht spannende Kämpfe im Zweiten Weltkrieg.

Echtzeit-Strategie | Ende März 2006 geht es wieder zurück an die Frontlinien des Zweiten Weltkriegs: In *Faces of War*, der Fortsetzung zu *Soldiers: Heroes of World War 2* von Best Way, schicken Sie einen Trupp Soldaten durch das vom Krieg gezeichnete Europa der Jahre 1944 und 1945. Im Gegensatz zum Vorgänger steuern Sie nun eine komplette Einheit und nicht nur eine Hand voll Einzelkämpfer. Die optionale Verfolgersicht verspricht spannungsgeladene Kämpfe in detaillierter 3D-Grafik. Auch das Wetter spielt jetzt eine entscheidende Rolle. Wenn Sie im Winter einen gegnerischen Panzer auf einen zugefrorenen See locken, bricht dieser ein und die Insassen erfrieren im eisigen Nass – das nennen wir echt cool ... Andreas Bertits

Info: www.facesofwargame.com


Faces of War spielt in der Zeit von Sommer 1944 bis Frühling 1945. Daher sind Sie auch im eisigen Winter unterwegs.

»Muss geschient werden: schwerer Bahnbruch.«

Gehirn-Operation


»Baummärkte: harter Konkurrenzkampf.«

Mit dem Hubschrauber greifen wir einen Panzerzug an. Hoffentlich hat der Gegner keine Luftabwehr in der Nähe stationiert.

»Beim Marathonlauf der Einbeinigen kam es zu unschönen Szenen.«

Dank der neuen Grafikengine sehen die Figuren längst nicht so klobig wie in *Operation Flashpoint* aus.

Die Tage von *Operation Flashpoint* sind gezählt: In wenigen Monaten erscheint mit ARMED ASSAULT der inoffizielle Nachfolger. Wir versorgen Sie schon jetzt mit frischen Infos und Bildern von der Front.

Taktik-Shooter | Eigenen Angaben zufolge kommt der tschechische Entwickler so gut mit den Arbeiten an *Armed Assault* voran, dass man als Veröffentlichungstermin bereits das erste Halbjahr 2006 anvisiert. Um *Armed Assault* den nötigen Feinschliff zu geben, holte Bohemia jetzt Viktor Bocan ins Boot, der bereits für das Missionsdesign in *Operation Flashpoint* und der Erweiterung *Resistance* verantwortlich war. Wie bereits der kultige Vorstreiter setzt auch *Armed Assault* auf eine riesige, frei begehbare Spielwelt. Genauer gesagt erkunden Sie satte 200 Quadratkilometer nach Herzenslust mit Hubschraubern, Panzern oder einfach zu Fuß. Aber vergessen Sie nicht: Sie sind ein Soldat und um Sie herum tobt ein moderner Krieg. Auch an die Online-Gemeinde ist gedacht. Über 64 Spieler treten gegeneinander an oder fordern im Koop-Modus Bots heraus. Benjamin Bezold

Info: www.armedassault.com

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 18.

1. Gothic 3



Um was geht es?
Der allseits beliebte namenlose Held erreicht endlich das Festland des Fantasyreiches Myrtana. Dort haben allerdings die fiesen Orks bereits die Menschen versklavt. Jetzt liegt es an Ihnen, hinter das Geheimnis der Besatzung zu kommen und sich auf eine Seite zu schlagen. Und wer weiß, vielleicht sind die Orks gar nicht böse ...

Warum brauchst du es?
Jeder Rollenspiel- und Fantasyfan braucht *Gothic 3* - Punkt! Bereits mit den Vorgängertiteln bewiesen Piranha Bytes, dass sie in der vordersten Liga der Rollenspiel-Entwickler mitmischen. Außerdem, wer *Gothic 3* nicht haben will, den buhen wir aus und die oder der muss eine Nacht mit Ahmet Iscitürk verbringen!

Was gibt es Neues?
In unregelmäßigen Abständen tauchen immer mal wieder Screenshots von *Gothic 3* auf, die einem regelrecht das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen. So genial die Bilder auch wirken, es bleibt abzuwarten, wie das bunte Treiben in den Städten letztendlich im fertigen Spiel aussieht. Die Erwartungen sind riesig!

2. Unreal Tournament 2007

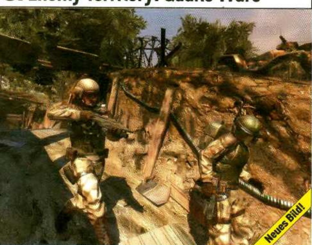


Um was geht es?
Sie ballern sich in Edeloptik durch diverse futuristische Arenen, um an Ruhm zu gelangen und zu überleben. Diverse Fahrzeuge warten darauf, dass Sie sie benutzen.

Warum brauchst du es?
Als echter Shooter-Freak zuckt Ihnen doch bestimmt schon beim Namen *UT 2007* der Zeigefinger. Dazu die unglaubliche Grafik und alle sind glücklich.

Was gibt es Neues?
Diesen Monat war es recht ruhig um den Mehrspieler-Shooter. Wir sind aber sicher, dass es bald wieder brisante Neuigkeiten zu berichten gibt.

3. Enemy Territory: Quake Wars



Um was geht es?
Es herrscht Krieg! Die außerirdischen Strogg und die Menschheit liefern sich knallharte Gefechte und Sie sind mittendrin – in einem Mehrspieler-Shooter.

Warum brauchst du es?
Sie haben die Nase voll von an die Realität angelehnten Szenarien? Dann brauchen Sie *Enemy Territory: Quake Wars*, denn hier geht es in der Zukunft mächtig-prächtig zur Sache.

Was gibt es Neues?
Alles Neue und Wissenswerte über *Enemy Territory: Quake Wars* erfahren Sie in unserem großen Artikel ab Seite 64. Da kullern Tropfen der Vorfreude!

4. Dark Messiah of Might and Magic



Um was geht es?
Im Kampf gegen den dunklen Messias greifen Sie in der Rolle von Sareth auf Schwert und Magie zurück, um den fiesen Feinden den Garaus zu machen.

Warum brauchst du es?
Bereits mit dem Erstling *Arx Fatalis* gaben sich die Entwickler ihrem Faible für spannende Kämpfe und interessante Rollenspiel-Elemente hin.

Was gibt es Neues?
Anders als in vielen anderen Spielen sind Sie in *Dark Messiah of Might and Magic* nicht auf das Kämpfen, Zaubern oder Schleichen festgelegt. Sie kombinieren alles miteinander.

5. The Elder Scrolls 4: Oblivion



Um was geht es?
Imperator tot, Höllentore offen, Welt im Chaos. Die ideale Grundlage für Heldentaten, die natürlich Sie begehen.

Warum brauchst du es?
Bethesda Softworks blicken auf eine lange Reihe an hervorragenden Rollenspielen zurück. Was sollte also bei *Oblivion* schief gehen?

Was gibt es Neues?
Nach dem verschobenen Veröffentlichungstermin tauchen Sie nun per Beschreibung der Völker auf der Webseite www.elderscrolls.com tiefer in die Hintergrundgeschichte ein.

6. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?
Im radioaktiv verseuchten Gebiet um Tschernobyl kämpfen Sie in der Zukunft gegen grauenhafte Mutanten.

Warum brauchst du es?
Die Mischung aus Rollenspiel und 3D-Shooter bringt durch ein unverbrauchtes Szenario in einer nahen Zukunft frischen Wind ins Genre.

Was gibt es Neues?
Anton Bol'shakov, Projektmanager von *S.T.A.L.K.E.R.*, nahm zur Verschiebung des Spiels auf Oktober 2006 Stellung und bestätigte diese erneut – schnief.

7. Prey



Um was geht es?
In der Rolle des Indianers Tommy ballern Sie sich durch ein Raumschiff. Retten Sie die Welt – mal wieder.

Warum brauchst du es?
Die geniale Optik eines *Doom 3* gepaart mit interessanten Ideen wie Wände und Decken entlangkraxeln, versprechen ein sehr interessantes Spiel.

Was gibt es Neues?
Lesen Sie unseren spannenden Artikel ab Seite 72! Dann sind Sie auf dem aktuellen Stand der Dinge und freuen sich ein Loch in den Bauch.

8. Hellgate: London



Um was geht es?
Als die Tore zur Hölle aufbrechen, überfluten Horden an Dämonen die Welt. In London treten Sie gegen die Bösewichte an.

Warum brauchst du es?
Ein völlig unverbrauchtes Szenario: Magie und moderne Waffen sowie zufallsgenerierte Levels. Da lebt doch wohl jeder Rollenspieler richtig auf, oder?

Was gibt es Neues?
Bill Roper ließ vor kurzem die Bombe platzen. Der Mehrspieler-Modus in *Hellgate: London* soll laut Flagship-Studios-Boss ein Online-Rollenspiel sein – halleluja.

9. Alan Wake



Um was geht es?
In einer kleinen Stadt ereignen sich mysteriöse Vorkommnisse, die Schriftsteller Alan nicht ganz koscher sind.

Warum brauchst du es?
Die ersten (wenn auch mittlerweile recht alten) Screenshots versprechen eine gruselige Atmosphäre. Den Rest erledigen die Jungs von Remedy schon.

Was gibt es Neues?
Genau wie in der vergangenen Ausgabe gibt es auch in diesem Monat nichts Neues über *Alan Wake* zu berichten. Hoffen wir, dass Remedy bald mit mehr Informationen rausrückt.

10. Sin Episodes: Emergence



Um was geht es?
Die fiese, aber vollbusige Elexis Sinclair will wieder die Weltherrschaft an sich reißen. Sie bieten der Dame 50 Euro. Nein, Paroli!

Warum brauchst du es?
Die *Source*-Engine verspricht hervorragende Optik. Da sich die Entwickler auch mit dem Genre auskennen (*Heavy Metal F.A.K.K. 2*) wartet mit Sicherheit ein Hit auf uns.

Was gibt es Neues?
Die Entwickler sollten jeden Moment den Alpha-Status für *Sin Episodes* erreichen. Von da an dürfte es nicht mehr allzu lange bis zur Veröffentlichung dauern. Wir freuen uns.

Du fehlst mir!

Das Jahr neigt sich dem Ende entgegen, aber trotzdem wartet die Spielewelt mit der einen oder anderen Überraschung auf. So verkündeten einige Ex-Blizzard-Angestellte kürzlich, dass sie unter dem Banner der neuen Firma Hyboreal Games am Spiel *Starfall* werkeln. Kein Wunder, bei Programmierern, die zuvor an der *Diablo*-Reihe mitgewirkt haben: Bei *Starfall* handelt es sich um ein Action-Rollenspiel in einem brandneuen Sciencefiction-Universum. Ihr Charakter erforscht das Weltall in einem Raumschiff, das Sie selbst ausbauen. Vizepräsident Eric J. Sexton beschreibt das Spiel als eine Mischung aus *Halo* und *Diablo*, bei dem die schnelle Action eines 3D-Shooters auf die Charakterentwicklung und Jagd nach Gegenständen eines Rollenspiels trifft. Das macht uns echt heiß!


Starfall

»Nein, die Herz-Lungen-Maschine stört beim Sex nicht.«

Auf der Lauer


Bioshock

»Schlampig: Frauenzimmer.«

Lange Zeit war es ruhig um das Action-Rollenspiel *Bioshock* von Irrational Games. Angelehnt an die beiden beliebten *System Shock*-Spiele, verschlägt es einen einsamen Streiter in ein unterirdisches Labor, das noch aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs stammt. Während der Spieler zunächst nur auf Leichen trifft, häufen sich mysteriöse Vorkommnisse, die im Zusammenhang mit biotechnologischen Experimenten stehen. Selbstverständlich begegnen Sie bald Grauen erregenden Monstern und kämpfen um Ihr virtuelles Leben. Hört sich doch superspannend an, oder? Neuesten Informationen zufolge hat sich Publisher Take 2 um *Bioshock* bemüht. Vielleicht gibt es bald weitere Neuigkeiten.

Top 40

Platz	Vormonat	Spiel | Genre	Entwickler
1	▲ (2)	Gothic 3 | Rollenspiel	Piranha Bytes
2	▼ (1)	Unreal Tournament 2007 | Action	Epic Games
3	■ (3)	Enemy Territory: Quake Wars | Action	Splash Damage
4	▲ (6)	Dark Messiah of Might and Magic | Action	Arkane Studios
5	▼ (4)	The Elder Scrolls 4: Oblivion | Rollenspiel	Bethesda Softworks
6	▲ (7)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | Action	GSC Game World
7	▼ (5)	Prey | Action	3D Realms
8	▲ (10)	Hellgate: London | Rollenspiel	Flagship Studios
9	■ (9)	Alan Wake | Action	Remedy
10	▲ (11)	Sin Episodes: Emergence | Action	Ritual Entertainment
11	▲ (13)	World of Warcraft: The Burning Crusade | Rollenspiel	Blizzard
12	▲ (NEU)	Timeshift | Action	Saber Interactive
13	▼ (12)	Star Wars: Empire at War | Strategie	Petroglyph
14	▲ (17)	Neverwinter Nights 2 | Rollenspiel	Obsidian
15	▲ (18)	Splinter Cell 4 | Action	Ubisoft
16	■ (16)	DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 | Strategie	EA LA
17	▲ (19)	Spellforce 2: Shadow Wars | Strategie	Phenomic
18	▲ (21)	Warhammer: Mark of Chaos | Strategie	Cinegi Productions
19	▲ (20)	Duke Nukem Forever | Action	3D Realms
20	▲ (22)	Titan Quest | Rollenspiel	Iron Lore
21	▲ (30)	Tomb Raider: Legend | Action	Crystal Dynamix
22	▲ (NEU)	They Hunger: Lost Souls | Action	Black Widow Games
23	▲ (25)	Anno 1701 | Strategie	Sunflowers
24	■ (24)	Bad Day L.A. | Action	Enlight Software
25	▲ (33)	Hitman 4: Blood Money | Action	IO Interactive
26	▲ (27)	Der Pate | Action	EA Games
27	▲ (35)	Paraworld | Strategie	SEK
28	▲ (29)	Company of Heroes | Strategie	Relic
29	▲ (32)	Supreme Commander | Strategie	Gas Powered Games
30	▲ (34)	Sacred 2 | Rollenspiel	Ascaron
31	■ (31)	Dungeons & Dragons Online: Stormreach | Rollenspiel	Turbine
32	▲ (NEU)	Alone in the Dark 5 | Adventure	Eden Games
33	▼ (28)	Der Herr der Ringe Online | Rollenspiel	Turbine
34	▲ (39)	Heroes of Might and Magic 5 | Strategie	Nival Interactive
35	▲ (38)	Full Spectrum Warrior 2: Ten Hammers | Strategie	Pandemic Studios
36	▲ (NEU)	Auto Assault | Action	Netdevil
37	▼ (36)	Sam & Max 2 | Adventure	Telltale Games
38	▲ (NEU)	Call of Juarez | Action	Techland
39	▲ (NEU)	Age of Conan: Hyborian Adventures | Rollenspiel	Funcom
40	▲ (NEU)	Bioshock | Action	Irrational Games

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Preise für über 40.000 Euro: Jubiläumsgewinnspiel 10 Jahre PC ACTION!

SEITE 54

Wir gratulieren Ihnen! Einige unserer Leser ertragen uns seit zehn Jahren, wenn Sie dieses Heft in der Hand halten. Das können wir kaum fassen. Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie uns ein paar Tipps schicken könnten wie das funktioniert. Denn mal ehrlich, ohne ein gewisses Maß an Grundschizophrenie sind Kerle wie Fränkel, Hesse, Iscitürk oder Bigge normalerweise einfach nicht auszuhalten. Egal. Wir hätten jetzt brav unsere Industrie-Glückwünsche im Heft abdrucken können. Öde! Stattdessen präsentieren wir Ihnen im Jubiläumsartikel den größten Mist, den wir bisher produziert haben. Das hat zwar auch keinen Stil, aber passt wenigstens zu uns. Damit Sie am Ende nicht doch noch aufwachen und vielleicht merken, für was für einen – äh – brillanten Nonsens Sie jeden Monat Ihr Geld zum Fenster raus schleudern, wollen wir Sie einfach bestechen. Greifen Sie doch einen der Preise aus unserem Jubiläumsgewinnspiel ab! Sachpreise mit einem Gegenwert von über 40.000 Euro geben wir an Sie weiter, darunter einige wirkliche Knaller. Wir bedanken uns bei allen Firmen für die Glückwünsche und noch mehr für die Preise. Ach so! Zum mitmachen beantworten Sie die Frage auf Seite 54 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 37" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 37 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Jubiläum", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 20

Ja ja, wir legen noch etwas oben drauf. Nämlich Hardware im Gesamtwert von 5.400 Euro. Einen PC samt TFT-Monitor von Shuttle, Eingabegeräte von Raptor Gaming und Spiele sowie Fanartikel von Electronic Arts. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie die Frage auf Seite 20 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 38" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 38 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-2-06", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

X-Board V2

SEITE 160

Was tun, wenn der Baum brennt? Prügeln Sie den Brand mit einem harten Gegenstand aus. Ja, wir sind sicher, auch dafür eignet sich das X-Board V2 von Games Doctor. Noch besser aber zum Zocken. Wir verlosen 22 Stück der harten Hardware. Wer eins abgreifen möchte, beantwortet die Frage auf Seite 160 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 39" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 39 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „X-Board", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Die zock ich am Liebsten!

SEITE 133

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 40" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 40 Civilization 4) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wenn Sie mitmachen möchten, blättern Sie auf Seite

Platz 1

GTA San Andreas hat es wieder geschafft! Rockstars Gangsterepos setzt sich gegen harte Rivalen durch.

Bebe wohl!

Darauf wartest Du!

SEITE 16

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 41" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 41 Prey) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



auf wartest

Unreal Tournament 2007

2. Gothic 3

3. Enemy Territory: Quake Wars

4. The Elder

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Eine schöne Bescherung!

Heiligabend samt Bescherung naht. Aber wir nehmen nicht nur, wir geben auch: Ihnen! Wenn Sie bei unserem Gewinnspiel mitmachen. Die Preise (Gesamtwert: 5.400 Euro) stellen Shuttle, Raptor-Gaming und EA zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Da kullern die Freudentränen! Zu gewinnen gibt es diesmal:

XPC UND TFT-MONITOR VON SHUTTLE

Der Shuttle XPC Barebone SD11G5 basiert auf Intels neuester Chipsatz-Architektur für Pentium-M-CPUs. Dank der Mobile-Technologie bietet das System eine hohe Performance bei geringer Verlustleistung und minimaler Geräuschentwicklung. Eine ideale Ergänzung für jedes System, egal ob für den Office- oder Spieleeinsatz, ist der XP17-Lite-17-Zoll-TFT-Monitor mit einer geringen Reaktionszeit von 16 Millisekunden.

Gesamtwert: € 1.800,-







2x Shuttle XPC SD11G5
2x Shuttle XP17 Lite

EINGABEGERÄTE VON RAPTOR-GAMING

Ein Sahnestück für Zocker: das K1 von Raptor-Gaming. Dieses Keyboard wurde von Spielern für Spieler entwickelt und überzeugt mit niedriger Eingabelatenz. Für die richtige Klangkulisse sorgt das nagelneue H1-Headset mit zusätzlicher 7.1-Soundkarte. Die Profi-Pads P3 und P4 sorgen dafür, dass die Maus nicht ins Rutschen kommt.

Gesamtwert: € 1.800,-



RAPTOR-GAMING





5x Raptor-Gaming K1
5x Raptor-Gaming H1
10x Raptor-Gaming P3 und P4

SPIELE UND FANARTIKEL VON EA

In Zusammenarbeit mit EA verlosen wir fette Spiele-Fanpakete. Hingucker in jeder Hütte sind die streng limitierten Metallfiguren des dunklen Herrschers Sauron aus *Der Herr der Ringe*. Diese versüßen die Wartezeit auf den neuen Echtzeit-Strategie-Hammer *Die Schlacht um Mittelerde 2*. Wer lieber zockt statt schaut, den stattet EA zur Veröffentlichung mit einer Version des Spiels aus.

Gesamtwert: € 1.800,-







6x Schlacht um Mittelerde 2
3x Metallstatue „Sauron"

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wer schmiedete in *Der Herr der Ringe* den Ring der Macht?

a) Sau Ria
b) Saubermann
c) Sauron
d) Sauwetter

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **1. Februar 2006**.

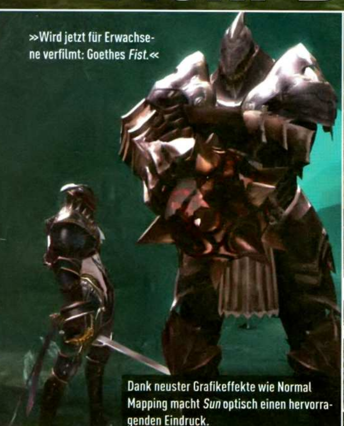
NET NEWS



Wie aus anderen Online-Rollenspielen gewohnt, begeben Sie sich auch in *Sun* auf die Jagd nach besseren Waffen.

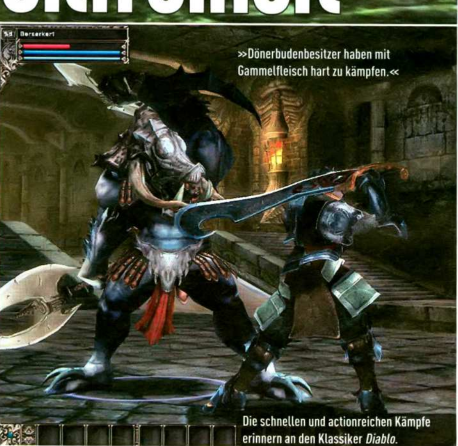
»Da hat wohl jemand den Bock zum Gärtner gemacht.«

Mehr Beilfreiheit



»Wird jetzt für Erwachsene verfilmt: Goethes *Fist*.«

Dank neuster Grafikeffekte wie Normal Mapping macht *Sun* optisch einen hervorragenden Eindruck.



»Dönerbudenbesitzer haben mit Gammelfleisch hart zu kämpfen.«

Die schnellen und actionreichen Kämpfe erinnern an den Klassiker *Diablo*.

Ob mit Äxten oder Magie, in SUN: SOUL OF ULTIMATE NATION wollen Ihnen die Schergen eines finsteren Imperators an den Kragen.

Online-Rollenspiel | Die Südkoreaner von Webzen Games lassen es wirklich krachen. Außer am Mehrspieler-Shooter mit Edelgrafik *Huxley* und dem mysteriösen Online-Rollenspiel *Endless Saga* arbeiten die Jungs an *Sun: Soul of Ultimate Nation*. Ebenfalls ein Vertreter der Gattung Online-Rollenspiel, erinnert der Titel an eine Mischung aus *Diablo* und *Guild Wars*.

GANZ SCHÖN MACHTHUNGRIG

Wie das bei Despoten eben so ist, greift auch Imperator Schwarz in *Sun* nach der Allmacht. Dies gefällt den Bewohnern des Fantasylandes Geist Empire aber nicht so gut, denn wer einen deutschen Namen trägt und Diktator von Beruf ist, führt selten etwas Gutes im Schilde. Also machen sich zahlreiche Helden auf, den finsteren Kreaturen des Gevatters Schwarz die Stromzufuhr auf ewig zu kappen. Spieler mit Gicht in den Fingern sollten allerdings vorsichtig sein, denn ohne hektisches Mausgeklicke beißen die Helden schnell ins virtuelle Gras. Gezockt wird wie in *Guild Wars* in Instanzen (von den öffentlichen Gebieten abgegrenzte Areale). Nur zum Handeln und um neue Leute kennen zu lernen, treffen Sie sich in Dörfern, zu denen alle Spieler Zutritt haben. Interessant: Komponist Howard Shore (*Der Herr der Ringe*) steuert die Musik bei. Die Veröffentlichung ist bereits für Anfang 2006 geplant. (AB)

Info: www.webzengames.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



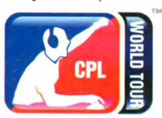
FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Turtle Entertainment (größte Online-Liga ESL) kaufte von NBC Anteile am digitalen TV-Sender GIGA. Ein großer Schritt für mehr E-Sport im Fernsehen. Bekommen wir bald eine ‚E-Sportschau' zur besten Sendezeit?"

LIES MICH!

Fatal1ty wieder Champion

E-Sport | Mit dem Sieg im *Painkiller*-Turnier der CPL World Tour sackte Jonathan „Fatal1ty" Wendel nicht nur das größte Preisgeld in der E-Sport Geschichte ein (150.000 $), er bewies



auch erneut, dass er jeden Mehrspieler-Shooter rockt. Da sah sogar *Painkiller*-Spezialist Sander „VoO" Kaasjager alt aus. (FL)

Info: www.cplworldtour.com

Neue Spieleplattform Qplay



Spieleplattform | Das Schweizer Unternehmen Qforge stellt ab sofort selbst programmierte Flashspiele auf der eigenen Plattform *Qplay* zum Download bereit. Der Clou: Wenn sie in den Top 50 landen, erhalten Zocker Punkte, die gegen Sachpreise eingetauscht werden können. Probieren Sie es doch auch mal aus! (AB)

Info: www.qforge.de

4Kings dominiert Warcraft 3

E-Sport | Im Finale der internationalen *Warcraft 3*-Liga der ESL (WC3L) in Köln verteidigte das britische Team 4Kings.Intel den Titel – einer herben Schwächung zum Trotz. Denn wegen des Ausfalls eines ihrer Recken traten die 4Kings als „heilige drei Könige" an: Aber Grubby, ToD und Zeus besiegten im Endspiel die koreanische Mannschaft mYm.Hanbit zwei Mal! Übrigens: Die Qualifikation für die kommende neunte Saison läuft bereits. (FL)

Info: www.esl-europe.net/eu/wc3l

Große Abreibung

Auf der MSI EDITORS LAN siegte klar das Team von PC ACTION und PC GAMES.

E-Sport | *Counter-Strike 1.6*, *Unreal Tournament 2004* und *GT Legends* standen in München auf dem Plan. Da ließ sich das sechsköpfige PC ACTION/PC-Games-Team GST nicht lange bitten und reiste trotz Eis und Schnee zum SM-Etablissement „Kitty Club", wo das Netzwerk-Turnier stattfand. In *Counter-Strike* gewann GST (Praktikant Jonas Cichowlas, Lukasz Ciszewski, Jo Hesse, Ansgar Steidle, Oliver Haake; Foto rechts, von links) klar gegen Gamestar, Chip und ein gemischtes Team. Im *UT 2004*-Finale zockte Dirk Gooding gegen Oliver Haake und entschied das Spiel mit 20:6 für sich. Nur bei *GT Legends* fuhr die hauseigenen Computec-Konkurrenz PC Games Hardware allen Konkurrenten davon. (OH)

Info: www.msi-computer.de



Siegerehrung: Die Gewinner der MSI Editors LAN in der Disziplin *Counter-Strike* sind im Umgang mit jeder Art von Mäusen firm.

Bitte abklatschen



»Finale im „Backe, backe Kuchen"-Wettbewerb.«

Die deutsche Mannschaft hatte bei den World Cyber Games wenig zu bejubeln.

Tosenden Beifall gab es nur für einen deutschen Spieler im Finale der WORLD CYBER GAMES.

E-Sport | Im Endspiel der *World Cyber Games* in Singapur gewann *FIFA*-Profikicker Dennis „styla" Schellhase die einzige Goldmedaille für Deutschland. Die 20.000 Dollar Preisgeld teilt er mit seinem Zwilling Daniel. Simon „Insane" Pletzer fuhr Bronze in *Warhammer 40.000* ein und so reichte es noch für einen vierten Platz in der Länder-Gesamtwertung – hinter Sieger USA, Südkorea und Brasilien. (FL)

Info: www.wcg-europe.org

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	ANM. STATUS	WWCL	URL
DEUTSCHLAND						
1 XmasCon 2005	25.12.2005	25746 Heide	300	■ (grün)	✗	www.gamecon.de
2 Stauferland-Lan 2	06.01.2006	73084 Salach	350	■ (grün)	✔	www.stauferland-lan.de
3 TheXtremeLAN X	06.01.2006	34359 Reinhardshagen	300	■ (gelb)	✗	www.thexlan.de
4 LANarena !!!11	13.01.2006	29221 Celle	423	■ (gelb)	✗	www.lanarena.de
5 Havoc X-treme	20.01.2006	32257 Bünde	400	■ (grün)	✔	www.havoc-project.com
6 Zockparade X	03.02.2006	76297 Stutensee	300	■ (grün)	✔	www.netquarter-online.de
7 MultiMadness Winter	17.02.2006	21220 Seevetal-Maschen	259	■ (gelb)	✔	www.multimadness.de
8 orBit - linked spheres	24.02.2006	90491 Nürnberg	300	■ (grün)	✔	www.orbit-nuernberg.de
9 Böhlen LAN X	03.03.2006	04654 Böhlen	425	■ (grün)	✔	www.boehlen-lan.de
10 CS_Doctors - !	03.03.2006	48739 Legden	536	■ (gelb)	✔	www.csdoctors-lan.de
11 LANodrom	03.03.2006	67659 Kaiserslautern	800	■ (grün)	✔	www.lanodrom.com
12 Dresden LAN 2006	17.03.2006	01067 Dresden	1000	■ (grün)	✔	www.dresden-lan.de
13 ESC-LAN VI	24.03.2006	72186 Empfingen	300	■ (grün)	✔	www.esc-lan.de
14 SaarLANer 4	07.04.2006	66271 Kleinblittersdorf	350	■ (grün)	✔	www.saarlaner.de
15 LANnation Vol. 10	21.04.2006	06846 Dessau	400	■ (grün)	✔	www.lannation.de
ÖSTERREICH						
nur48stunden - Teil 17	03.03.2006	8200 Gleisdorf	330	■ (grün)	✗	www.nur48stunden.at
HolidayOpen 2006	31.03.2006	3100 St.Pölten	500	■ (grün)	✗	www.holidayopen.at
SCHWEIZ						
Time2Wonder 2K6	17.03.2006	4415 Lausen	400	■ (grün)	✗	www.time2wonder.ch
sLANp XIII	13.04.2006	8953 Dietikon	400	■ (grün)	✔	www.slanp.ch
LANforce 8	28.04.2006	3800 Interlaken	1001	■ (gelb)	✗	www.lanforce.ch



Jetzt downloaden bei T-Mobile



Hol dir den Fun aufs Handy.

Best of 2005

Hol dir die besten Spiele des Jahres direkt auf dein Handy.

Monopoly®

Gehe über „Los" und der Spaß beginnt! Das meistverkaufte Gesellschaftsspiel der Welt gibt seinen Einstand auf dem Handy. Durch das Handeln mit Immobilien kannst du zum reichsten Spieler werden.

Preis 3,99 €*



Tetris

Wir haben eines der besten Spiele aller Zeiten genommen und mit neuen Features in das perfekte Handy-Spiel verwandelt. Zusätzlich haben wir noch zwei Kurzmodi integriert, die speziell auf das Handy zugeschnitten sind.

Preis 3,99 €*



Wer wird Millionär?

Erlebe die Spannung der populärsten Quizshow der Welt! Teste dein Allgemeinwissen, während du dich in dieser Version von „Wer wird Millionär?" bis zur 1-Million-Euro-Frage spielst.

Preis 3,99 €*



Bomberman

Sprenge alle Gegner vom Bildschirm, finde den versteckten Ausgang und betrete diesen dann, um die Level zu schaffen. Verbessere die Ausrüstung deines BOMBERMAN durch das Aufheben von Gegenständen.

Preis 3,99 €*



Giana Sisters

Einfach (alb)traumhaft: Entdecke mit den Kult-Schwestern geheimnisvolle Welten und finde den Diamanten!

Preis 3,99 €*

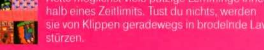


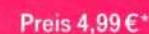


Playboy Strip Poker 2

... Spiele eine heiße Pokerpartie mit dem Playmate ... Wenn du wirklich gut bist, wird Corinna alle Hüllen fallen lassen! Wagst du das Spiel?

Preis 4,99 €*





Lemmings™

Rette möglichst viele putzige Lemminge innerhalb eines Zeitlimits. Tust du nichts, werden sie von Klippen geradewegs in brodelnde Lava stürzen.

Preis 4,99 €*



Solitaire Deluxe T-Mobile Edition

Misch dein Handy auf! Der Kartenspiel-Klassiker mit drei Spielvarianten, Top-Grafik und groovigem Sound!

Preis 3,99 €*



2005 Real Football

Nenne dich ab jetzt Fußball-Gott! Mit fünf Game-Modi, umfangreicher Spieler-Datenbank und komplexen Strategien geht garantiert kein Schuss mehr nach hinten los!

Preis 3,99 €*



King of Sex City

Das Kult-Game! Mit bis zu fünf verschiedenen Kulissen und neun heißen Girls, die nur darauf warten, dass du ihnen zeigst, wer der King ist!

Preis 3,99 €*

* Beim Download fallen zusätzlich WAP-/GPRS-Verbindungskosten an.

Dein Weg zu den Spielen:

1. Im Handy-Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads/Games klicken.
3. Kategorie „Best of 2005" auswählen.
4. Jetzt nur noch dein Spiel aussuchen und downloaden.

Noch mehr coole Games findest du im Internet unter www.t-mobile.de/downloads

SMS Gaming Newsletter

Sende einfach eine SMS mit „A", einem Leerzeichen und „Games" an die T-Mobile Kurzwahl 2323. Du erhältst dann automatisch und kostenlos jeden Montag den „SMS Gaming Newsletter".



LESERBRIEFE

3 ... 2 ... 1 ... deins!

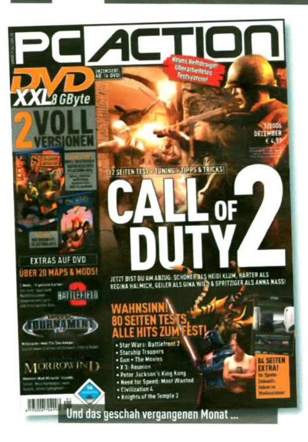
Gerümpel auf Ebay zu versteigern, ist ein Segen – und wir hätten da eine Idee ...

Neulich hat mir wieder einmal eine Frau mitgeteilt, dass wir ja Freunde bleiben können – überraschend und per E-Mail. Weil aber starke Männer nur heimlich heulen, wenden wir uns umgehend den positiven Aspekten zu: Ich kann wieder schnarchen wie ich mag und habe plötzlich wieder viel zu viel Geld und eine Menge Zeit! Beides kann man prima im Internet loswerden, und zwar bei Ebay. Dieses Online-Auktionshaus ist ein Segen, was dort schon laut www.wortfilter.de/kurios.html alles unter den virtuellen Hammer kam! Im September ein zehn Jahre altes Knoppers etwa, das laut Beschreibung das „älteste noch existierende seiner Art" sei. Bei einem erzielten Verkaufspreis von 200 Euro wollte der Anbieter sogar ein China-Gewürz gratis dazu legen, das mit seinem Verfallsdatum von Ende 1987 „den Fall der Berliner Mauer und die deutsche Wiedervereinigung erlebt" hat. Heissa! Nun, das Knoppers ging für einen läppischen Euro weg – trotzdem: Wo bitte kann ich stilvoller mein Geld verprassen? Für mich in Frage gekommen wäre die imaginäre Freundin, die allerdings bereits im Jahr 2003 für 31 US-Dollar an den Mann gebracht wurde. Sechs Wochen lang hätte mir eine Dame parfümierte Briefe mit Fotos geschrieben UND WIR HÄTTEN DANACH NICHT MAL FREUNDE BLEIBEN MÜSSEN!!! Verzeihung, ich verlor gerade kurz die Contenance. Für schlappe 3,50 Euro musste sich ein Ebay-User im Juni wegen Geldknappheit von etwas trennen, was ihm „wirklich sehr viel bedeutet". Wir reden von einer zertifizierten Weltherrschaft. „Der Gewinner der Auktion erhält einen tollen Computerausdruck, mit dem ihm die Herrschaft über die Welt bescheinigt wird. Dieses wertvolle Dokument wird von mir höchstpersönlich unterschrieben! Natürlich erhält man auch gleich alle Rechte (nämlich keine), die mit dieser begehrten Urkunde verbunden sind", hieß es. Ehrlich, liebe Leser, ich bin froh, dass ein George W. Bush zu blöd zum Milchholen ist und folglich auch kein Internet bedienen kann und für einen bekannten kleinen Schnauzbartträger anno 1933 noch kein Ebay verfügbar war. Aber wo wir gerade bei Führungskräften sind: Warum zur Hölle ist noch niemand auf die Idee gekommen, Dr. Angela Dorothea Merkel online zu verkaufen? Sieht zwar ein wenig gebraucht aus, aber die Österreicher werden sie schon nehmen. Warum musste es auch so weit kommen? Haben wir nicht alle bis zum Schluss gehofft und gebangt? Als Merkel dann aber „Herr Präsident, ich nehme die Wahl an!" sagte, war das wie sterben. Ach, die Welt ist schlecht. Apropos: Kurzzeitig habe ich überlegt, mich als Single bei Ebay anzubieten. Dann fiel mir zum Glück noch ein, dass da ja auch Männer und dicke Frauen mitsteigern könnten. Noch schlimmer: Unsere Bundeskanzlerin hat bestimmt ebenfalls Internetanschluss ... och nö, zu großes Risiko, da bleib' ich lieber einsam. Schönes Leben noch!

Ihr
Harald
Fränkel



Montage: Carola Giese, Foto: action press



Und das geschah vergangenen Monat ...

DAS IST JA GANZ WAS NEUES!

Gut gefällt mir das Testlogbuch. [...] Neuerdings auch ernste Bildunterschriften? Pfui, das ist voll die Verwässerung des Heftprinzips, das ist einfach eine Imagesache. Das Ziel ist klar, Leser, die es seriös wollen, auch anzusprechen und Dingsbums-Leser abzuwerben, ich find's jedenfalls voll scheiße! Von der Gestaltung sieht das ganze Heft jetzt aus wie eine Arztpraxis, gefiel mir vorher besser. [...] Und was sollen diese ganzen PC-Games-Typen plötzlich im Heft? Wenn ich Bock hätte auf diese Pfeifen, würde ich PC Games kaufen! [...]

STEFAN KRELL, PER E-MAIL

Mach doch! Feigling!

Hi PCA, überrascht lese ich auf dem Cover des aktuellen Hefts, dass es ein überarbeitetes Testsystem und ein neues Heftdesign gibt. Nun, ich bin positiv überrascht! Das neue Testsystem ist super, so weiß man, wie das Ergebnis zustande gekommen ist! [...]

DOMINIK JONAS, PER E-MAIL

Stimmt. Bis auf unseren neuen Strategie-Experten Oliver Haake (siehe Pranger) haben das System auch alle kapiert.

Betreff: IHR UMFALLER! Oh nein, jetzt gibt's bei euch auch banale Bildunterschriften à la „Die Grafik der Mods wirkt heute antiquiert". Offensichtlich kam bei eurer jährlichen Leseranalyse heraus, dass die meisten zu doof sind [...]. Warum sonst kommt jemand auf die Idee, gelbe Banderolen mit der Aufschrift „Neues Bild" über ein Bild zu legen? [...] Ich seh's kommen: Bald tragt ihr auch rote, gelbe oder türkisfarbene, hässliche Nickipullover wie Redaktionskollegen der Konkurrenz.

JONAS WAGNER, PER E-MAIL



Pinkfarben, Jonas. Pinkfarben.

Herzlichen Glückwunsch zum neuen Layout! Ich bin positiv überrascht. [...] Durch diese Veränderungen wird euer Mag wesentlich informativer. Ich finde es ebenfalls schön, dass ihr ein paar alte PC-Games-Veteranen angeheuert habt! Die ernsthaften Bildunterschriften beinhalten zusätzlich Infos, die es sonst vielleicht nicht in den Text geschafft hätten. Auch die Übersicht wurde deutlich aufgebessert und sogar neue Bilder von alten (immer noch sehr hässlichen) Redakteuren habt ihr machen lassen! [...]

FLORIAN SUESS, PER E-MAIL

Nach den Aufnahmen ging unser Fotograf glatt als Marien-Erscheinung durch. Seine Augen wollten gar nicht mehr aufhören zu bluten.

[...] Ich wollte mich für das neue Heftdesign bedanken, der Mix der Bildunterschriften aus Spaß und Information ist klasse. Und die Artikel sind wirklich enorm länger als sonst. [...]

THOMAS KLINKE, PER E-MAIL

Danke. Wir mussten sie unseren Genitalien anpassen.

Ähm Leute... hackt's? JA! Ihr habt 'ne volle Klatsche, welcher von euch Deppen ist auf die Idee gekommen, ernsthafte Bildunterschriften zu machen? [...]

MALTE BRIX, PER E-MAIL

Der Chef. Und der Chef hat immer Recht.

VOLL FÜRS KLO


»Waschmaschine, Ego-Perspektive.«

Salve! Die letzte Ausgabe von PC-ACTION-TV hat mich völlig desillusioniert! In dem von euch nachgedrehten Spot (Die „Du bist Deutschland"-Verarsche) sah man Harald Fränkel auf einer Kloschüssel sitzen. SITZEN!!! Und ich dachte immer, so ein gestandenes Mannsbild kackt auch im Stehen ... [...]

PETRA MEYER, PER E-MAIL

Hallo Petra, für deine sexuellen Phantasien und geheimen Wünsche kann ich nix.

DER PATRICK

Nehmt ihr während der Arbeit Drogen?

PATRICK SPÄTH, PER E-MAIL

Nein, vorher. Sonst wirken die ja nicht rechtzeitig.

NOCH MAL PATRICK

Könntet ihr nicht mehr Leserbriefe in der PC ACTION bringen? Ihr bekommt doch bestimmt massenweise Post von irgendwelchen Idioten. Oder?

PATRICK SPÄTH, PER E-MAIL

Du bist das beste Beispiel.

FRAUEN UND TECHNIK


Foto: action press
»Gar nicht so einfach: unauffällig Hämorrhoiden kratzen.«

Lese die Kommentare zu den Leserbriefen echt verdammt gern, seid net auf den Mund gefallen. Find ich gut! Eins fällt mir jedoch auf, es schreiben ja gar keine Frauen, da mach ich doch glatt mal 'nen Anfang und hoffe auf einen guten Kommentar! Ach und F.E.A.R. ist echt ein hammergeiles Spiel. Habe zwar zwei Wochen gebraucht, bis es gelaufen ist und musste den Media Player runter machen, da es das Brennprogramm erkannt hat, das darin enthalten ist. Ist aber gut, dass die das machen, gibt ja genug „VERBRECHER".

MELANIE, PER E-MAIL

Du hast zwei Wochen gebraucht, bis F.E.A.R. gelaufen ist? Das ist doch eine gute Zeit! Bei unserem Laboraffen lief es auch erst nach drei Tagen, der war aber natürlich auch männlich.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD PC-ACTION-TV

UND NUN ZUR WERBUNG ...
Deutsche Werbung ist schlecht. Wir können das aber noch viel schlechter. Also drehen wir Spots als Parodie nach und sind dabei auf Ihre Mithilfe angewiesen. Welche Werbung finden Sie besonders übel? Schicken Sie uns Ihren Vorschlag und ein Skript dazu – per E-Mail an leserbriefe@pcaction.de oder an die aus dem Impressum bekannte Verlagsadresse mit dem Stichwort „Werbung". Der Gewinner wird namentlich erwähnt und vielleicht berühmt! Diesen Monat allerdings waren alle Vorschläge doof, deshalb mussten wir umdisponieren.


»Immer gut drauf: Fußballfans.«

LUSTIG TRAUERN

Nie hätte ich gedacht, meine Meinung zu eurer Zeitschrift jemals äußern zu müssen. Denn in den Leserbriefen wurde



REDAKTEURE AM PRANGER

Hi, sehe gerade den neuen Wertungskasten. Zufällig den von The Movies erwischt. Dabei fällt mir auf, dass The Movies für den fehlenden Multiplayer(!)-Modus drei Prozent für die Einzelspielerwertung abgezogen bekommt – Cold War, The Suffering und UFO: Aftershock dagegen nicht. Kann mir das jemand erklären?

ERIK WISS, PER E-MAIL

Klar! Es liegt daran, dass Redakteur **Oliver Haake** etwa so intelligent ist wie eine Stinkmorchel. Natürlich darf man wegen des fehlenden Mehrspielermodus' nicht drei Prozent von der Einzelspielerwertung abziehen! Der Sound ist auch nicht so gut, weil die Grafik schlecht ist, nicht wahr, Herr Haake? Jedenfalls hätte das Spiel 87 statt 84 Zähler und damit eine Gold-Auszeichnung kriegen müssen. Diese und die korrekte Wertung liefern wir hiermit nach (einfach ausschneiden und in Heft 1/06 einkleben). Weil es bei *The Movies* um Filme geht, musste sich Haake dreimal *Daniel der Zauberer* ansehen. Sie wissen schon, den Streifen mit Daniel Küblböck. Wir hoffen, es war ihm eine Lehre.

PC ACTION GOLD

87 %

UND DER IST AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ahmet Iscitürk GRAFIK 77% SOUND 92%	Führte im Mehrspieler-Nachtest von *Vietcong 2* eine Grafikwertung von 85 Prozent (richtig gewesen wären 77) und eine Soundwertung von 77 Prozent auf (hier hätten 92 stehen müssen). Zur Strafe: Wir lockten Iscitürk in den Darkroom eines Swingerclubs, indem wir ihm eine 18-jährige Blondine mit den Maßen 90-60-90 versprachen. Als er merkte, dass uns ein kleiner Fehler unterlaufen war und es sich bei der Dame in Wahrheit um eine 81-Jährige mit den Maßen 60-90-90 handelte, war es bereits zu spät. Wir wissen nicht, wie es unserem Redakteur geht – er gurgelt mittlerweile zwei Wochen ununterbrochen Domestos – sind aber überzeugt, dass ihm ein solch fataler Zahlen-Fauxpas nicht mehr passiert.	Florian Suess



Heute komme ich endlich dazu, die neue PCA zu lesen und erschrecke sogleich zu Tode: BOHHH, die ham mir ein Konkurrenzheft geschickt, dachte ich nur, als ich die LUSCHI-BILDKOMMENTARE ertragen musste. Doch nach mehrfachem Überprüfen stellte ich fest, dass ihr euer Heft jetzt auf Ossis, Österreicher, Frauenrechtler und Wehrdienstverweigerer umgestellt habt. Doch es kommt noch schlimmer: Die nüchternen Baby-Popo-lieb-hab-Kommentare sind nicht nur was für zwölfjährige Pickel-Bubis, NEIN! Sie sind auch noch SCHLICHTWEG FALSCH: Auf S.80, im Gun-Test, ist oben im Screen (sogar auf Deutsch) eindeutig eingeblendet: „Infiltriere den Empire-Saloon durch die Wäscherei", und was schreibt ihr Nasen? „In dieser Mission infiltrieren Sie die örtliche Wäscherei durch ein Tunnelsystem." Was gemerkt?! Wer muss jetzt mit der Kanzlerin schlafen? Ihr oder die Entwickler?

JULIAN BOBER, ALDIGEN

Du, verehrter Julian! Schalt doch schon mal das Licht aus und mach' dich unten rum frei. Denn bei besagter Mission muss der Spieler eben zuerst durch ein Tunnelsystem, ehe er in die Wäscherei gelangt und letztendlich den Saloon infiltrieren kann.

[...] Beim Test von Star Wars Battlefront 2 im Kasten „Was ist eigentlich Star Wars?" sah ich, dass der gute George Lucas sich den Arsch mit 500-Dollar-Scheinen abwischen soll, was aber sehr schwierig sein dürfte, DENN es gibt gar keine 500-Dollar-Scheine für den normalen Umlauf, die sind nur für Transfers für US-Bundesreserven vorgesehen. Der Geldschein mit dem höchsten Wert, der im Umlauf ist, ist der 100-Dollar-Schein. [...]

JULIAN GREVE, PER E-MAIL

In Ihrem Test Rainbow Six Lockdown, Seite 45, linkes unteres Bild, schreiben Sie: „Was uns auffiel: Die US-Flagge ist spiegelverkehrt aufgenäht. Versteckte Kritik an George W.?" Dies muss so sein, die US-Flagge wird nur im Kriegsfall richtig herum aufgenäht, in Friedenszeiten ist sie spiegelverkehrt, auch bei Einsatzeinheiten (Kosovo z.B.).

MARCO STREICHSBIER, PER E-MAIL

Ey Julian und Marco! Alles wie früher in der Schule, was? Ihr tragt immer noch Brille, kriegt dauernd in die Fresse, kennt jede Plasmatransferleitung im Warp-Antrieb der Enterprise mit Vornamen, wisst auch sonst viel unnützes Zeug und Frauen wollen nur mit euch reden, wenn sie hässlich und betrunken sind. Na, das ist doch mal ein super Leben.

schon alles gesagt, ihr werdet gelobt, missverstanden, getadelt und angefleht. Allerdings tut ein Leser in [Ausgabe 12/05] ***seine Ansichten zu den Terroranschlägen in London und Krebs kund und benutzt als Aufhänger eure Bildunterschrift „Selbstmordattentäter: Bus verpasst". Er echauffiert sich, daß die Angehörigen der Opfer somit respektlos behandelt würden. Diese Flitzpiepe schließt daraus, dass man mit diesen Themen nur andächtig und ein bißchen traurig umgehen darf. Quatsch mit Soße! Nach einer Zeit der Trauer ist es sehr wohl gerechtfertigt, dieser Angelegenheit mit Humor zu begegnen. Ich selbst war zwei Monate nach den Anschlägen in London und besuchte einen Stand Up Comedy Club. Dort wurde sich über Terroristen und die Anschläge derart lustig gemacht, dass mir vor Lachen die Tränen kamen. Muslime im Publikum kämpften mit Lachkrämpfen. Die Bevölkerung Londons beugt sich nicht dem Terror und lebt in Angst und Schrecken, sondern man begegnet der Sache mit gutem schwarzem, britischem Humor. [...]***

GERD SCHULZE, DARMSTADT

Auch wir werden uns nicht beugen und weiter Witze über die Geißeln der Menschheit reißen – also über Terror, Krebs, ernsthafte Bildunterschriften und US5.



Hallo, also langsam geht mir das Spieledesign der Publisher extrem auf die Nüsse. Kaum ein Spiel, das nicht für den Hardcore-Zocker gemacht wurde. „Nach der Arbeit ab und an mal"-Zocker wie ich kämpfen hier und da mit den Tücken des Spieledesigns. Bei etlichen Spielen gibt es mindestens einen Punkt, wo man als Gelegenheitszocker einfach hängen bleibt, weil man z.B. nicht weiß, was zu tun ist, irgendein Item nicht findet, oder einem nach dem 50. Versuch, eine bestimmte Tastenkombination genau mit dem richtigen Timing zu drücken, schon die Finger und die Hand schmerzt. Ich habe schon mehrere Spiele irgendwann in der Mitte abgebrochen, weil ich einfach nicht weiter kam und mir die Lust vergangen ist, immer und immer wieder eine Sequenz erneut zu spielen und trotzdem zu scheitern, weil ich den Dreh eben nicht raus hatte. Besonders nervig zeigen sich hierbei die typischen Konsolenportierungen, die punktgenaues Speichern nicht zulassen, sodass man schon mal das halbe Level neu spielen muss, nur um am Ende wieder am Bossgegner zu scheitern. Meistens lassen sich Zwischensequenzen dann nicht mal wegklicken, was noch nerviger ist! Bezahle ich für solch ein Spiel einen Haufen Geld, nur um es dann aus Frust irgendwann in die Ecke zu schmeißen und zu deinstallieren??? Warum können Spielehersteller nicht intelligente Abfragen einbauen, die registrieren, dass man sich schon 20 Mal an einer Sequenz probiert hat und einem dann anbieten, die Sequenz als „erfolgreich" zu überspringen? Ich meine, ein Spiel muss doch Spaß machen, deswegen kaufe ich mir das Teil. Wenn ich an einem Punkt nicht weiterkomme, verliere ich den Spaß. Was kümmert es mich dann, wenn der Spielablauf, oder die Punkte, die ich eigentlich ergattern könnte es eben zwingend vorsehen, dass ich ein Level spielen muss. Es ist doch mein Bier, wie ich mein Spiel nutze! Wenn ich Bock habe, zuerst beim letzten Level zu beginnen, ist das mein gutes Recht, weil ich das Spiel bezahlt habe. Dasselbe mit freischaltbaren Extras! Nicht jeder ist ein Freak und spielt ein Spiel auf allen Schwierigkeitsgraden zehn Mal durch, nur um Extra XY freizuspielen. Wenn ich 45 Euro für ein Game ausgebe, will ich es gefälligst komplett nutzen dürfen und nicht Station B erst freischalten, wenn ich erfolgreich im Stadion A gespielt habe oder solch ein Krampf! Wenn ich eine CD kaufe, muss ich auch nicht Track 1 bis 5 anhören, damit ich Track 6 freischalte. Und schon gar nicht muss ich jede Sekunde von Track 5 in drei Lautstärken anhören, um auch wirklich Track 6 freischalten zu können. Auf einer DVD kann ich auch sofort zum Ende springen und werde nicht gezwungen, mir alles von Anfang an anzuschauen. Bücher, normale Brettspiele ... einfach alles kann ich nutzen wie ich es gerne möchte, nur die Computerspieledesigner schreiben einen ständig vor, das Spiel gefälligst so durchzuspielen, wie sie es sich gedacht haben! Man wird als Computerspieler komplett entmündigt und für doof verkauft. [...]

„KRIMSKRAMS", PER E-MAIL

Es tut uns ja echt Leid, dass Sie zu doof für Computerspiele sind, und wir wissen auch, dass Ossis grundsätzlich über alles meckern. Trotzdem, zum letzten Mal: Mitglieder der Redaktion dürfen keine Leserbriefe schreiben, Brehme!!!

ERPRESSERBRIEF

Liebe Chefredakteure der „Computerzeitschrift" PC ACTION. In diesem Brief (der auf Popcornhintergrund geschrieben wurde) mchte ich sie darauf aufmerksam machen, dass ihre (mehr oder weniger seriZse) Zeitschrift nur ein billiges Dublikat meiner Zeitschrift, die ich und ein so gennanter Jonathan Hrmann vor zehn Jahren gegr2ndet haben ist. Diese Zeitschrift, die LC Aktion, die ber Schwertransporter Unftlle berichtet(LC=LastwagenCrashs), hat im grunde die selben Informationen wie ihre Zeitschrift, nur nicht so ordinr und d mmlich verpackt, ja sogar die Berichte wurden Abgeschrieben. Desshalb fordere ich und meine Kollegen eine Endschdigung von 999.999.999 oder ein Signiertes Exemplar der PC AKTION An DominicBrakelmann Mastermind.alias. Dr.Soltberg.alias.CS&BFer.alias. Alias. alias.Freund von J.H.alias.BFnoobseater. alias.MAMI.alias.GoodBye

DOMINIC BRAKELMANN, HAMM

Herr Brakelmann! Vom Kiffen wird man nicht witzig, man denkt nur, man sei es.

ÖDE ODE

***PCA ist wunderbar,
für jeden Zocker ist das klar,
viel Humor als je zuvor.
Niemand hat mit euch ein Leid,
bleibt so wie ihr seid.
An PCA ein großes Lob,
ohne eurem Magazin wär' ich in Not.
Langer Text, kurzer Sinn,
ich hoffe, ich bin in den Leserbriefen drin!***

PATRICK MICHAEL, PER E-MAIL

Oh Gott, ist das schlecht. Aber gut, *einem* unserer geistigen Sozialfälle können wir den Gefallen tun und seine Mail aus Mitleid abdrucken.

GHOSTWRITER

Hi, Harald und PC ACTION-Team! Ich hoffe, ich störe euch nicht. Danke, dass ihr auf meine E-Mail geantwortet habt! Was ich euch noch fragen wollte:

Schreibt ihr eure Spielberichte selbst oder testet ihr die Spiele nur?

TOBIAS BÖHM, PER E-MAIL

Manno! Dann geben wir's eben zu: Wir schreiben sogar alle Leserbriefe selbst! Schließlich kann *niemand* derart dämlich sein und eine solche Frage stellen.

ALLES AUF EINE KARTE

Ich möchte mir demnächst eine neue Grafikkarte kaufen. Ich hab da eine ATI Radeon X800 Pro im Kopf für 200 Euro. Doch Freunde von mir haben mir eine X800 XT empfohlen, weil sie leistungsstärker wäre. Doch der Preis liegt deutlich darunter (ca. 60 Euro weniger). Wie kann das sein, dass eine leistungsschwächere Grafikkarte mehr kostet? Ist doch doppelter Nachteil! Was würdet ihr mir den empfehlen??? [...]

SILVESTRO DE PRISCO, PER E-MAIL



Foto: action press

»Ganz schlechte Pantomime: Freiheitsstatue.«

Lass es, eine Grafikkarte im Kopf, das muss doch saumäßig weh tun!

GEILE WERBUNG

Hi, euer Magazin wäre gar nicht mal so schlecht, wenn doch nur nicht ständig die Werbeeinschaltungen in der Zeitschrift von euren lästigen Berichten unterbrochen würden...

RUDOLF SAUER, PER E-MAIL

Die lästigen Berichte tippen wir auch nur, damit wir die Spiele umsonst bekommen.

LECKERES KÄSEBLATT

Hi PC-ACTION-Briefkasten! Ich muss euch mal sagen, dass ich mich jedes Mal freue, wenn eine neue Ausgabe von eurem Käseblatt im Regal steht. Die Kommentare in den Artikeln sind der blanke Hammer! So viel Scheiß auf einem Haufen liest man nirgendwo anders. Man kann das ganze Heft lang nur feiern! Endlich mal jemand mit einer innovativen Idee. Und jedes Mal, wenn sich einer über euren Schreibstil beschwert, dann frag ich mich, ob diese Type zu wenig Sex hat! Ich versteh einfach nicht, wie man so humorlos sein kann!? Oder irgendwelche besorgten Eltern, die meinen, dass eure Zeitschrift ihre Kinder versaut ... heutzutage weiß doch jeder Heranwachsende (Teenager) die besten Schimpfwörter! [...] Die haben doch alle 'n Ei am Wandern, dieses Spießervolk! Ich frag mich aber immer, wie euch dieser ganze Müll in die Birne kommt? [...]

MARTIN WEBER, PER E-MAIL

Wir lesen täglich solche Leserbriefe wie den deinen.

HAST DU SIE NOCH ALLE?

Immer wieder gehen uns Leser auf den Sack, weil sie „PC ACTION ja schon sooo lange kaufen" und deshalb eine Treueprämie verdient hätten. Zum Beispiel Jan Möller aus Raßdorf, der darauf verwies, dass seine Sammlung 31,9 Kilo wiegt und ausgebreitet 5,2 Quadratmeter bedeckt (Foto). Weil wir das Geflenne nicht mehr ertragen können, suchen wir anlässlich unseres zehnjährigen Jubiläums den treuesten Leser. Der gewinnt einen eintägigen Aufenthalt in unserer Redaktion, inklusive Reisekosten, Verpflegung und Betreuung durch einen Redakteur nach Wahl. Ihre Aufgabe: Lassen Sie sich mit den Heften 2/96 Erstausgabe, 2/99 *C&C 3*, 7/2001 *Duke Nukem*, 7/2002 *Warcraft 3*, 9/2004 *F.E.A.R./Doom 3* und 7/2005 *Serious Sam 2* in den Händen fotografieren und schicken Sie das Bild samt Vermerk „Hast du sie noch alle?" an leserbriefe@pcaction.de oder die bekannte Verlagsadresse. Absender nicht vergessen! Bei mehreren gültigen Einsendungen entscheidet das Los. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss: Mittwoch, 28. Dezember 2005.



»Messies bewahren wirklich jeden Scheiß auf.«

DOMINA LUDENS – DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.

NAME: Diane Kramer
BERUF: Altenpflegerin (Azubi)
ALTER: 18 Jahre
NICK: Naughty Girl
E-MAIL: Grosse_Augen@web.de
HOMEPAGE: www.mwclan.de
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter
LIEBLINGSSPIELE: *Counter-Strike Source*; *Gunbound*; *Need for Speed Underground*
SEIT WANN ICH SPIELE: seit ca. drei Jahren
STATEMENT: Es ging alles los, als ich mit Freunden auf einer LAN-Party war, als einziges Mädel. Ich saß immer häufiger an *Call of Duty* und lernte den Clan kennen, in dem ich bis heute bin. Mein Hauptspiel ist *Counter-Strike Source* und ich bin fast täglich 'ne Stunde auf den Servern unterwegs. Es ist toll, wenn man angesprochen wird, ob sich hinter dem Nick wirklich 'ne Frau versteckt und man lernt nette Leute kennen. Es bringt natürlich viele Vorzüge mit sich, die einzige Frau im Clan zu sein und ich wüsste auch nicht, ob ich das wieder hergeben wollte. Mir sind mir meine Jungs viel zu sehr ans Herz gewachsen, als dass ich sie teilen würde *g*. Ich möchte hier nur klarmachen, dass nicht nur fette und hässliche Weiber hinterm PC sitzen und Spaß am Zocken haben. Und wir haben schwer was auf dem Kasten! Also Jungs, man schießt sich ... freu mich drauf!

ANM. D. RED.: Was, es sitzen nicht nur fette und hässliche Weiber hinterm PC? Kennst du eine? Äh ... nicht schlagen, WAR DOCH NUR EIN WITZ!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Wir wünschen allen unseren Kunden ein gesegnetes Weihnachtsfest!

Windows

Alle PC-Systeme werden ohne Betriebssystem ausgeliefert.
Aufpreis Windows XP Home inkl. Installation zzgl. 89.-
Aufpreis Windows XP Professional inkl. Installation zzgl. 149.-



AMD Athlon 64 4000+

- Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N NEO 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 6800GS PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Aplus X-Blizzard Modding+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, SATA/Raid



1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.

Art-Nr. 3301

AMD Athlon 64 4200+X2

Speicheraufrüstung von 1024MB auf 2048MB nur 149,-€*

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N DIAMOND
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA GeForce 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Aplus X-Blizzard Modding+Front LEDs
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 7.1 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Dual Gigabit LAN, 2xPCI-E x16, SLI

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3304

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N DIAMOND SLI
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA GeForce 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Shark Alu Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 7.1 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Dual Gigabit LAN, 2xPCI-E x16, SLI

1999.- € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3309

AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler Boxed
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM INFINEON/KINGSTON
- Mainboard: MSI RD480 NEO2
- Festplatte: 1000GB (4x250GB) SATA 7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB ATI X1800XT CROSSFIRE
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Thermaltake Shark Alu Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-E x16 x1, Crossfire



2599.- € oder Finanzkauf ab 48€/mtl.

Art-Nr. 3311



AMD Athlon 64 4800+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4800+ X2 Sockel 939
- Prozessorkühler: High End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM INFINEON/KINGSTON
- Mainboard: MSI RD480 NEO2
- Festplatte: 500GB (2x250GB) SATA, 7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB ATI X1800XT CROSSFIRE
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-Rom
- Gehäuse: 550W Thermaltake Kandalf Alu Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, 2xPCI-E x16 x1, Crossfire

2999.- € oder Finanzkauf ab 55€/mtl.

Art-Nr. 3221

AMD Athlon 64 FX57

- Prozessor: AMD Athlon 64 FX57 Sockel 939
- Prozessorkühler: High End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM INFINEON/KINGSTON
- Mainboard: MSI K8N DIAMOND SLI
- Festplatte: 1000GB (4x250GB) SATA 8mb Cache
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA GeForce 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,16xDVD-Rom
- Gehäuse: 550W Thermaltake Shark Alu Modding Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 7.1 Kanal Sound, Dual Raid, SATA/Raid, Dual Gigabit LAN, 2xPCI-E x16, SLI

3499.- € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3222

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

www.Lahoo.de

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Und alles nur wegen dir!

Jetzt ist es passiert. Das beste Magazin der Welt lässt die Korken knallen! Und auch PC ACTION hat zehn Jahre auf dem Buckel.

Erfurt, 11. September, Angela Merkel Bundeskanzlerin – PC ACTION hat bis jetzt noch jeden Schicksalsschlag überlebt. „Alles begann mit einem Ego-Shooter. Einem Ego-Shooter von id Software im Netzwerk", beschreibt Christian Müller, der erste Chefredakteur von PC ACTION, die Geburt der Zeitschrift. „Während die meisten nur vor der Tastatur hingen, habe ich damals mit Tastatur und Maus gespielt. Das war neu. Daraus entstand die Idee, ein Magazin für Action-Spieler zu machen." Die Erstausgabe der PC ACTION lag für fünf deutsche Mark am 17. Januar 1996 im Zeitschriftenhandel. Über die Heft-CD konnten sich Leser Botschaften schicken und Kleinanzeigen aufgeben. Wartezeit: ein schlapper Monat. Der Wahnsinn! Damals zumindest. Denn zu der Zeit war das Internet noch Luxus, den es fast nur in großen Firmen oder Universitäten gab.

FRAUEN VOR!

Jetzt ging alles rasend schnell. Nach Monsterheften mit bis zu 294 Seiten kam mit der 1/98 die Klebebindung und in der 2/98 bekam Harald Fränkel seine legendäre Leserbriefecke. Damals fielen die Antworten übrigens noch freundlicher aus. Tja, jeder ist mal jung und macht Fehler. Die Zahl der CD-ROMs steigerte sich mit der Zeit dauerhaft auf zwei pro Heft. Für Vollversionen mussten die Leser damals noch extra zahlen: „PC ACTION Plus" hieß der Spaß und kostete sieben Mark zusätzlich. Dann kamen die Covermodels und es hieß auf Wiedersehen grünes Heftlogo und pixelige Computerhelden: Ab Ausgabe 2/99 zierten Frauen die Titelbilder auf fortan hellem Hintergrund. Mal hübsch, öfters auch mal weniger, weshalb die Damen Mitte 2002 wieder verschwanden. Noch heute spaltet sich die Nation in Befürworter und Gegner der kostspieligen Ladys. Sie können PC ACTION vieles vorwerfen, doch innovativ war sie immer. Ab der 7/99 tauchte das Spielerforum mit Karten, Mods und Programmen aus der Fan-Szene auf, Anfang 2001 wagte sich das Heft als erstes Spielemagazin mit DVD auf den Markt. Flexibilität bewies die Redaktion mit Umzügen. Einmal innerhalb Nürnbergs und zuletzt ins benachbarte Fürth.

ES WERDE WITZ

Inzwischen ersetzt den an die verlagseigene Konkurrenz verflossenen Chefredakteur Müller Kollege Christian Bigge, den die Verlagsleitung aus dem Exil zurück zur PC ACTION holte. Als eines Tages Bigge, Fränkel und Hesse mal wieder zusammensaßen und Wortspiele für das Cover erdachten, ließ Vorstandsmitglied Oliver Menne eine bedeutungsschwere Bemerkung fallen: „Das ist so ein genialer Unsinn, eigentlich solltet ihr eine ganze Rubrik in dem Stil machen." Doch warum sich mit einer Rubrik zufrieden geben? Ab Nummer 7/02 überraschte PC ACTION die Leser nicht nur mit einem völlig neuen Layout, sondern auch mit durchgehend verrückten Bildunterschriften und Kästen wie „Geht das auch im echten Leben?" Mit der 1/06 bekam das Heft das nächste Neudesign verpasst. Lassen Sie sich überraschen, wie lange es dieses Mal hält. Wir bedanken uns bei allen Lesern, die uns in all den Jahren die Stange gehalten haben. Sie dürfen jetzt loslassen. Hauptsache, Sie bleiben uns treu.

Joachim Hesse



Big Action (2000 - 2001)

Nach ersten DVD-Videoproduktionen wie *The PC ACTION Project*, folgte ab Ausgabe 1/2001 *Big Action*. Sie als Leser hatten acht Monate lang die Möglichkeit, Redakteure aus dem Schreibsklaven-Container zu wählen. Regie führte Joachim Hesse, als Titelsong diente ein Lied seiner damaligen Band Abgehörte Telefonate. Noch heute behaupten viele Menschen, nie etwas Lustigeres gesehen zu haben. Arme Kreaturen.



Das Dreieck (2002)

Tue Gutes und rede darüber, heißt es. Über das Spielelemente-Dreieck reden wir trotzdem. Aufgetaucht ist es im Zuge des Neudesigns in Ausgabe 7/03. Dort sollte es im Prüfstand auf einen Blick zeigen, aus welchen Elementen ein Spiel besteht. Weder Leser noch Redakteure blickten durch und es verschwand so schnell wie es kam. Vermutlich war es seiner Zeit einfach nur voraus.



Nullnummer (1996)

Bevor PC ACTION in den Handel kam, produzierte der Computec Verlag eine so genannte Nullnummer, um das neue Format der Industrie vorzustellen. Auf 68 Seiten testete das Team Perlen wie *Caesar 2* und *NBA Jam T.E.* Nur 200 Hefte wurden aufgelegt. Wie viele davon die vergangene Dekade überdauerten, wissen wir nicht. Auf Ebay würde die Rarität sicherlich nicht unter 1,5 Millionen Euro weggehen. Glauben wir.



Das Sonderheft (2001)

Nicht dass vorher nie Sonderhefte erschienen wären, an denen PC ACTION-Redakteure mitgewirkt haben. Doch das *Counter-Strike/Half-Life*-Sonderheft aus dem Dezember 2001 war tatsächlich das erste hundertprozentig offizielle PC ACTION-Sonderheft. Unter der Leitung von Herrn Hesse füllte die Redaktion 164 Seiten und zwei CD-ROMs mit den besten Mods und Tipps, die es für den Valve-Klassiker gab.



Die verlorene Ausgabe (2004)

Im Jahresrückblick 2004 landete Christian Sauerteig den Coup seines Lebens. Aufgrund vertriebstechnischer Umstellungen folgte damals auf Heft 7/03 direkt die Nummer 9/03. Sauerteig behauptete nun, das Heft sei trotzdem in den Handel gelangt – mit einem Test von *Duke Nukem Forever* und *Mafia* als Vollversion. Monatelang fragten Leser, ob sie die Ausgabe nachbestellen können.



Was für Augen! (2004)

Was hat die PC ACTION-Redakteure in zehn Jahren am meisten beeindruckt? Traurig, aber wahr, niemand nannte bei dieser Frage ein tolles Spiel oder so. Viele sprachen mit verklärtem Blick von Julia, die nur kurz bei uns als Layouterin arbeitete. Besonders ihre zwei schönen, großen Augen blieben uns im Gedächtnis. Deshalb würdigen wir die über 1,80 Meter lange Frau an dieser Stelle. Nein, keiner von uns hatte was mit ihr. Leider.



Fehler, Teufel noch mal!

Mit Heft 6/99 führten wir die Pranger-Rubrik ein. Seither dürfen Leser unsere Fehler aufdecken und uns verbal demütigen. Den mit Abstand peinlichsten Fauxpas lieferte Joachim Hesse, als er der staunenden Welt in Ausgabe 11/99 verkündete, Louis Armstrong sei der erste Mann auf dem Mond gewesen. Witzig, dass er den berühmten Jazz-Trompeter auch noch „Luis" schrieb. Randnotiz: Die „Ewige Prangerstatistik" führt Christian Bigge (27 Nennungen) vor Harald Fränkel (24) und Christian Sauerteig (23) an.


Foto: action press / Montage: Roland Gerhardt

DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKES

In Dukes Eckchen scherzten wir mehr als zwei Jahre über *Duke* „When it's done" *Nukem Forever*. Zuletzt in Ausgabe 4/05. Zur Feier des Tages liefern wir Ihnen noch eine Folge.

Duke vs. Harry!

Warner Brothers planen Harry Potters Tod! Sein Henker: der Duke!

Titten | Zur Filmstory: Harry Potter versenkt seinen Nimbus 2000 in Nevilles Longbottom. Albus Dumbledore ist so schockiert von Harrys Homosexualität, dass er sich mehrmals im Grab umdreht. Dabei landet er auf dem Bauch, was der schwule Harry schamlos ausnutzt. Traumhaft? Nein, Einzelhaft wegen Leichenschändung. Im Knast trifft Harry auf den Duke. Harry versucht ihn in der Dusche zu missbrauchen. Der Duke schwört Rache. Er färbt Hogwarts Straßen blutrot, lackiert sie danach aber wieder um, weil ihm blau besser gefällt. Im Kino 2666! AHMET ISCITÜRK

Info: www.3drealms.com





Für die gibt es keine Belohnung

PC ACTION hat viele Gesichter. Hier zeigen wir Ihnen die Gesichtselfmeter, die bisher für das Magazin als feste Schreibsklaven für Spieletests zuständig waren. Hardware-Redakteure, Tipps- und Trickser, freie Mitarbeiter, alternde Auslandskorrespondenten, Layouter, Textchefs, Lektoren und weiteres Fußvolk unterschlagen wir lieber.



Herbert Aichinger

Status: Vermisst
Im Team: 04/97 bis 03/01
Ausgaben: 48
Motto: „2 + 2 = 5"

Nachdem der Adventure-Experte die Redaktion verlassen hat, arbeitete er zunächst in der DVD-Abteilung als Texter. Dann verließ er Computec und verdingte sich freiberuflich für diverse Verlage. Inzwischen hat er zum zweiten Mal geheiratet und werkelt fest im Marketing-Bereich einer Software-Firma aus Erlangen.



Andreas Bertits

Status: Aktiv
Im Team: seit 11/03
Ausgaben: 28
Motto: „Titten, Titten, yumm, yumm, yumm ..."

Der zu Beginn noch langhaarige Schwabe verbringt seine Arbeitszeit mit mehr oder weniger hochkarätigen Strategie- und Rollenspielen. Seine Freizeitgestaltung muss ähnlich ausgefallen sein, wie sein in seiner PC ACTION-Zeit erstgeborenes Kind beweist. Das kostete ihn nicht nur die Nachtruhe, sondern auch den Großteil seiner Mähne.



Benjamin Bezold

Status: Reaktiviert
Im Team: 5/01 bis 10/04, seit 1/06
Ausgaben: 43
Motto: „Runter kommen sie alle!"

2001 zog der Rotschopf aus der Online-Abteilung in den Redaktions-Container. Die Kollegen frohlockten: Endlich hatte man einen Irren gefunden, der freiwillig seine Herzdame ins Bett schickt, damit er ungestört in Echtzeit im *Flight Simulator* den Atlantik überqueren kann. Dann wechselte er zur PC Games, jetzt schreibt er für beide Magazine.



Christian Bigge

Status: Reaktiviert
Im Team: 2/96 bis 9/00, seit 10/01
Ausgaben: 108
Motto: „Oh Gott, wir werden alle sterben!"

„Draußen vom Ruhrpott komme ich her und muss Euch sagen, ich peitsch euch bald sehr." Solche Töne schlug der gebürtige Dortmunder bereits 1996 im Gründungsteam dieses Schundblatts an. Zwischendurch nahm er eine Auszeit bei Game On und kehrte von dort als Chefredakteur zurück, um Schreibsklaven den rechten Weg zu weisen.



Marc Brehme

Status: Aktiv
Im Team: seit 5/04
Ausgaben: 22
Motto: „Heute schon gemodst?"

Weihnachten 2003 schnupperte der Ossi an Nürnberger Lebkuchen und hatte die Vision, endlich Arbeit und Essen zu verbinden. Er sagte der Thüringer Landeszeitung ade, verschiffte seinen Kühlschrank nach Franken und testete fortan Abenteuer- und Strategiespiele. Als sparsamer Ostdeutscher empfiehlt er kostenlose Mods und Maps.



Lukasz Ciszewski

Status: Aktiv
Im Team: seit 10/04
Ausgaben: 17
Motto: „Lieber jung und doof als alt und hässlich."

Der Berliner mit dem unaussprechlichen Nachnamen tauchte erstmals als freier Mitarbeiter in Ausgabe 1/04 auf. Damals schlug er noch als Schüler die Zeit und kleine Tiere unter der Brücke tot. Inzwischen ist aus dem Ex-Webmaster von Harald Fränkels legendärer Homepage ein begnadeter Literat geworden. Er ist nominiert für den Klo-Bel-Preis.



Harald Fränkel

Status: Reaktiviert
Im Team: 10/97 bis 9/04, seit 5/05
Ausgaben: 93
Motto: „Lieber schizophren als gar keinen Gesprächspartner!"

Der schlechtgelaunteste Mensch der Welt wechselte anno 1997 von einer piefigen Lokalzeitung zur PC ACTION. Zur Legende wurde er durch seinen Hass auf die Menschheit, allmonatlich breitgewalzt auf den Leserbrief-Seiten. Zwischendurch wechselte er mal zur SFT, kam aber reumütig zurück.



Alexander Geltenpoth

Status: Vermisst
Im Team: 2/96 bis 11/03
Ausgaben: 93
Motto: „Nicht kleckern, sondern klicken!"

Normalerweise folgt auf eine Karriere als PC ACTION-Schreibsklave ein noch tieferer Absturz. So auch bei unserem ehemaligen Strategie- und Rollenspiel-Experten. Der arbeitete an der Konzeption dreier neuer Magazine. Zumindest SFT - Spiele Filme Technik fand den Weg in den Zeitschriftenhandel. Dort betreut er seither den Spieleteil.



Dirk Gooding

Status: Reaktiviert
Im Team: 9/99 bis 7/00, seit 1/06
Ausgaben: 13
Motto: „Ganz oder gar nicht in den Mund."

Stammt wie Karl-Heinz Rummenigge aus Lippstadt/NRW, was ja schon mal sehr uninteressant ist. Erst war Gooding nur schreibender Kappenträger. Mittlerweile führt der Hardware-Freak als leidender Redakteur das Strategie-Ressort an. Gooding ist beliebter Partygast: Nicht weil er lustig, sondern nach zwei Bier voll ist und uns nicht alles wegsäuft.



Oliver Haake

Status: Aktiv
Im Team: seit 1/06
Ausgaben: 2
Motto: „Lieber einen Bauch vom Saufen, als einen Buckel vom Arbeiten."

Seine Kollegen nennen ihn liebevoll „Haake feucht". Das Nachrichtenmagazin *Der Spiegel* nennt ihn einen Abonnenten. Durch seine Zeit bei PC Games Hardware ist er Experte, was sexy Hardware betrifft. Doch seit er verheiratet ist, braucht der Strategiefachmann und *Battletech*-Fan solchen Krempel nicht mehr.

Die Mini-ACTION (2002)

Sie kennen das Phänomen von Frauenzeitschriften: von denen gibt es oft eine handliche DinA5-Version für die Handtasche. Was die können, probierten wir auch. Im Jahr 2002 erschien zusätzlich zur großen PC ACTION eine Pocket-Ausgabe mit einer CD im Kleinformat. Die ideale Zug- und Toilettenlektüre wie wir auch heute noch finden. Vermutlich trugen aber zu wenige unserer Leser Handtaschen, weshalb sich das Teil nicht gut genug verkaufte und nach fünf Ausgaben eingestellt wurde.



Die schlechtesten PC ACTION-Cover (2000, 2002, 2005)

Abgesehen von den ganz alten Nummern leiden wir noch heute beim Anblick dieser drei Cover. Michael Schumacher als Pate für *F1 2000* bescherte uns katastrophale Auflageneinbrüche, das für *Soldier of Fortune 2* engagierte Modell entpuppte sich beim Fotoshooting als optische Bordsteinschwalbe und über den magersüchtigen *Pariah*-Arzt möchten wir auch keine Worte mehr verlieren.



2001 >>>
















2002 >>>






















Ahmet Iscitürk

Status: Reaktiviert
Im Team: 8/02 bis 4/04, seit 11/04
Ausgaben: 36
Motto: „Pac Man ist wie ich: alt, aber geil."

Dass Türken nicht nur Bauchtanz und Dönerspieße beherrschen, stellt Iscitürks Ahmet eindrucksvoll unter Beweis. Der Hobby-DJ und Wahl-Franke ohne deutschen Pass schafft es, Monat für Monat das Publikum mit seinen geistigen Ergüssen zu begeistern. Dazu zeigt seine Haarpracht, dass die Glatze kein rein ostdeutsches Problem ist.



Joachim Hesse

Status: Aktiv
Im Team: seit 1/99
Ausgaben: 85
Motto: „Perfekt bin ich nur im Konjunktiv."

Der Riese aus Hessen kam rechtzeitig zur letzten Ausgabe mit grünem Titelblatt nach Nürnberg. Jeden anderen hätten die sieben Jahre bei PC ACTION bis ins Mark verrückt gemacht. Doch er lacht darüber nur, wenn er nachts in seine Gummizelle zurückkehrt. Aktuell leitet der 2D-Spiele-Fan das Ressort für Actionspiele.



Tanja Menne

Status: Vermisst
Im Team: 8/00 – 10/03
Ausgaben: 38
Motto: „Reich mir mal den Mini-Redeemer für die Windelberge!"

Wir missen das Wesen, das früher auf den Namen Bunke hörte. Als einzige Frau neben unserer Gebäudereinigerin, die jemals länger als zwei Tage in unserer Redaktion gearbeitet hat, verdient sie besonderen Dank. Die ehemalige *Everquest*-Extremistin und Katzenliebhaberin hat geheiratet und ist seit November zweifache Mutter.



Christian Müller

Status: Vermisst
Im Team: 2/96 – 9/01
Ausgaben: 68
Motto: „Bescheidenheit ist eine Zier."

Der erste Chefredakteur unseres bunten Monatsmagazins wechselte zunächst als Chefredakteur zu PC Games. Danach hob er die Zeitschrift SFT – Spiele, Filme, Technik für unseren Verlag aus der Taufe. Dort trifft er auf prominente Schönheiten wie Gwen Stefani und Til Schweiger und darf die besten Fernseher der Welt benutzen.



Christian Sauerteig

Status: Reaktiviert
Im Team: 12/98 bis 05/04, seit 01/06
Ausgaben: 65
Motto: „Alles wird gut."

Direkt von der Schulbank aus Göttingen rekrutiert, trug Selfmade-Casanova Sauerteig in der Redaktion gern mal rosa Hemden auf. Was das bedeutet, wissen wir nicht. Seinen umwerfenden Charme und sein Sexappeal versprühte er seit 2004 in unserem Schwestermagazin PC Games. Mit der Ressortbildung in der Vorausgabe haben Sie ihn wieder.



Felix Schütz

Status: Aktiv
Im Team: seit 1/06
Ausgaben: 2
Motto: „What the **ck!!??"

Der Frankfurter ist im Frankenländle noch ein Frischling. Es wird daher dauern, bis er versteht, was „Mir san Franggn, ihr seid Hesse, war mir scheisse', müsst' ihr fresse!" bedeutet. Als *World of Warcraft*-Experte versorgte er uns im Sommer 2005 mit Tipps zu der Online-Rollenspiel-Droge. Inzwischen ist er als Volontär fest angestellt.



Ansgar Steidle

Status: Aktiv
Im Team: seit 1/06
Ausgaben: 2
Motto: „Wer nicht spielt, ist doof."

Verfiel Ende 2002 beim Dampfnudelessen der damaligen Tipps&Tricks-Gottheit Weidhase. Seit der 1/03 lieferte der eher schweigsame Freizeit-Bassist und *Counter-Strike*r unzählige Spieletipps ab. Seit kurzem zählt er zu den Testgöttern. Falls Ihnen sein Nachname bekannt vorkommt: Sein älterer Bruder Rüdiger schreibt für ein Konkurrenzblatt.



Stefan Weiss

Status: Aktiv
Im Team: seit 1/06
Ausgaben: 2
Motto: „Geht nicht, gibt's nicht."

Eine Überdosis Natur zwang den ehemaligen Förster die Gefilde zu wechseln und so heuerte er bei Computec an. Sogar für die Nullnummer der PC ACTION verfasste er bereits Tipps zu *Command & Conquer* (Teil 1!). Die Kehrseite: Vom vielen Haareraufen nennt Herr Weiß inzwischen eine respektable Stirn sein Eigen.



Thomas Weiß

Status: Aktiv
Im Team: seit 1/06
Ausgaben: 2
Motto: „Wer nichts erwartet, wird nicht enttäuscht."

Solange man ihn nicht kitzelt, ist Thomas ein ruhiger Kerl. Als Kontrast hört er privat derbe Metalbands und perfektioniert seine Technik der totalen Traumkontrolle. Er leugnet die Existenz der Objektivität und schreibt seine Texte lieber subjektiv. Seine Liebe zur Sprache entdeckte er mit langweiliger Literatur, was ihm eine Stelle bei der PC Games einbrachte.



Ralph Wollner

Status: Aktiv
Im Team: seit 4/04
Ausgaben: 23
Motto: „Iss Fleisch, dann wird was aus dir!"

Ralph ist das Letzte. Nicht nur in dieser Liste. Trotzdem würden wir ihn nie wieder freiwillig hergeben. Zur Welt kam er bereits mit langen Haaren und Gitarre. Zur PC ACTION kam der eheamlige Videospieletester (Mega Fun, PSG) allerdings als Tipps-Schreiber. Inzwischen hat er sich zum Sportspielkritiker hochgeschlafen.



2/2005

Inhalt

Den Vorschau-Bereich beherrscht Ego-Shooter *Pariah*. Leider auch das Titelblatt, für das wir uns immer noch schämen. Der Testbereich fällt groß aus. Die Neuauflage von *Sid Meier's Pirates!* bereitet uns alten Säcken besondere Freude und mit *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* befindet sich das großartige, aber letzte Spiel von Entwickler Troika im Nachtest (Beta-Test in der Vorausgabe).



Redaktionelles

Half-Life 2 ist erschienen und auch die Redakteure zanken sich um Nutzen und Nachteile des Online-Dienstes Steam. Während Iscitürk auf die neue Technik schwört, stört sich Hesse an fehlenden Handbüchern. Dabei ist Gedrucktes doch eh tot. Äh, außer unserem lustigen Monatsmagazin natürlich.

Zitat des Monats

Zur Pleite von Spielehersteller Acclaim schreibt US-Korrespondent Heinrich Lenhardt: „PC ACTION vergisst euch nicht – *South Park* wird uns immer als einer der schlechtesten PC-Shooter aller Zeiten in Erinnerung bleiben."

2003 >>>

2004 >>>





































Das war 2005

Mist, schon wieder ein Jahr vorbei. Weniger Haare, mehr Bauchfett, aber wenigstens haben wir was dabei erlebt.

JANUAR

04.01. | Zu den Aktien gelegt
Electronic Arts' klammheimlicher Erwerb eines fast 20 prozentigen Anteils an Frankreichs Spielestolz Ubisoft löst grimmige Abwehrstimmung angesichts einer drohenden feindlichen Übernahme durch das amerikanische Imperium aus. Sogar französische Regierungskreise zeigen sich besorgt (... vor allem, als sich die Erkenntnis durchsetzt, dass Sam Fisher einen amerikanischen Pass hat).

FEBRUAR



10.02. | Deus Ex-itus
Konsolidierung killt Ion Storm in Austin, Texas. Eigner Eidos schließt das ruhmreiche Studio, in dem Promis wie Warren Spector oder Harvey Smith einst an Spielen wie *Deus Ex* oder *Thief: Deadly Shadows* arbeiteten. Dem endphasigen Heranrobben an den Konsolenmarkt war nicht der erhoffte stürmische Erfolg beschieden.

3/2005

Inhalt

Keine herausragenden Testmuster in Sicht. Wir machen aus der Not eine Tugend und küren im Vorschaubereich von *Age of Empires 3* bis *F.E.A.R.* die 20 heißesten für das Jahr 2005 angekündigten Spiele. Auf *Gothic 3, S.T.A.L.K.E.R., The Elder Scrolls 4: Oblivion* und *Hitman: Blood Money* warten wir allerdings noch immer.

Redaktionelles

Für einige Leser steht die Welt Kopf. Denn in dieser Ausgabe gibt es zum ersten Mal eine besondere Art Werbung: ein Wendecover gefolgt von einer sechsseitigen Sonderveröffentlichung mit dem Thema *Brothers in Arms*. Und das nur, damit wir nicht auf unser tägliches Geldbad verzichten müssen. In der Redaktion sorgt derweil eine Liste mit Rosetten-Synonymen für Heiterkeit. Ralph Wollner ist derart begeistert, dass er auf einer Heftseite versucht, alle 4.832 Kosenamen für den „Kakaobunker" unterzubringen. Mit dem Erfolg, dass Herr Hesse für ihn die betroffene Seite komplett neu schreiben muss.


Foto: action press/Montage: Carola Giese

Zitat des Monats

Lukasz Ciszewski und Joachim Hesse sorgen als Nu-Pagadi-Doppelgänger für Stimmung und geben über ihre Leserbriefantworten Lebenshilfetipps: „Abonniere heimlich 666 Mal die PC ACTION und leg ein Magazin in jeden Winkel eurer Wohnung. Danach läufst du nackt und wild urinierend in das Schlafzimmer deiner Eltern. Achte bitte darauf, dass sie vorher fest schlafen und du ein Brecheisen in der Hand hältst. Rufe laut: ‚Ich bin Gordon Freeman und beuge mich nicht eurem Willkürregime!' Danach haben dich deine Eltern akzeptiert. Wenn sie dich in der Besserungsanstalt besuchen, richte Grüße von uns aus."



4/2005

Inhalt

Ein guter Monat für *Krieg der Sterne*-Liebhaber. Mit *Republic Commando* erobert ein *Star Wars*-Spiel den Test des Monats und auch *Knights of the Old Republic 2* ergattert das begehrte PC ACTION-Gold. Während die SM-Fraktion uns Dankesmails schreibt, reagiert der Rest der Leser auf den Kasten mit Operationsbildern (Seite 18) verstört.

Redaktionelles

Ab sofort gibt es die PC ACTION nur noch mit DVD und nicht mehr mit CD-ROM. Nur Abonnenten erhalten noch ein paar Ausgaben länger das inzwischen überholte Silberscheibenformat. Die Redaktion nimmt im Auftakt formell Abschied. Auch von einem Teil der Auflage, da zunächst nicht alle Käufer unsere progressive Ader teilen. Währenddessen bahnt sich dafür eine verhängnisvolle Affäre an. Da er dem Test zu *World of Warcraft* mehr Tiefe verleihen will, arbeitet sich Chefredakteur Christian Bigge selbst tief in die Materie ein. So tief, dass er täglich bis nachts um 3 Uhr in Azeroth recherchiert, wie Augenzeugen berichten.

Zitat des Monats

„Das Spiel *Playboy* krankt an einem ähnlichen Problem wie das gleichnamige Magazin: Es hört da auf, wo der Spaß beginnt", stellt Joachim Hesse in seinem Test zu *Playboy: The Mansion* fest. Das kommt davon, wenn man privat nur mit Ledermaske ausgeht.



APRIL

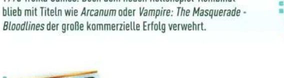
20.04. | Kaufkraft spielt eine Rolle
Andere Onlinespiele-Betreiber bekämpfen den Verkauf von Spielwelt-Gütern gegen Real-welt-Devisen. Sony Online Entertainment ist dagegen hemmungslos selber dabei und eröffnet mit der „Station Exchange" seinen eigenen Auktionsservice für bestimmte *Everquest 2*-Server. Da ist alles käuflich – auch spielerische Statussymbole.



28.04. | Das Ende der Republik
Ein lebensverlängerndes Elixier wäre hilfreich gewesen: Elixir Studios (*Republic: The Revolution*) findet für sein nächstes Projekt keine Verleger-Geldspritze und muss deshalb dicht machen.



22.02. | **Arbeitszeitverlängerung**
Ehemalige Angestellte von Electronic Arts reichen eine Sammelklage wegen unbezahlter Überstunden ein. Der Streitfall legt sich einige Monate später außergerichtlich bei. Bei PC-ACTION werden indes irritierte Angestellte mit der Parole beschwichtigt, dass es sich bei „bezahlten Überstunden" sicher nur um ein abstraktes Merkmal in einem neuen Fantasy-Spiel handle.



25.02. | **Troika war mal**
Schlüsselmitglieder aus Interplays *Fallout*-Team gründeten 1998 Troika Games. Doch dem neuen Rollenspiel-Kombinat blieb mit Titeln wie *Arcanum* oder *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* der große kommerzielle Erfolg verwehrt.

MÄRZ



11.03. | **Die Spore geben**
Bei der Preisverleihung im Rahmen der Game Developers Conference in San Francisco räumt *Half-Life 2* als Spiel des Jahres ab. Aber auch Neues gab es zu besichtigen: *Sims*-Schöpfer Will Wright gewährt überraschend Einblicke in das neue Projekt *Spore*, ein beängstigend verallgemeinerndes Spielkonzept der Marke „Vom Einzeller zur Weltraumerforschung". Warum beschleicht uns das Gefühl, dass uns dieser Titel noch viele Jahresrückblicke lang beschäftigen wird?

22.03. | **Mehr Mitgift für Lara**
Um den britischen Verleger Eidos bricht ein wilder Preiskampf aus. SCi konkurriert gegen das Übernahmeangebot der Investmentfirma Elevation Partners (wo U2-Sänger Bono als Partner drin hängt) und erhält letztendlich den Zuschlag.

5/2005

Inhalt
Beim Anblick der ersten Bilder von *Call of Duty 2* stammelt Stargast und Clanspieler Martin Kesici mehrmals „Geile Scheiße" vor sich hin. Was scheinbar niemandem auffiel: Ex-Redakteurin Tanja Menne verfasst Tipps zu *World of Warcraft*.



Redaktionelles
Die Redaktion feiert. Mit einer Ausnahme: Harald Fränkel. Denn der kehrt an seinen alten Arbeitsplatz in der PC ACTION-Redaktion zurück. Ein Sondereinsatzkommando entführte den spitzzüngigen Leserbriefonkel aus seinem Exil bei der Zeitschrift SFT. Seither bewachen zwei Sicherheitskräfte Tag und Nacht seine Zelle. Als Relikt der Zeit der zwei Interims-Leserbriefonkel Hesse und Ciszewski zieht deren Epilog in die Rubrik „Das Allerletzte" um. Da gehört der Quatsch auch hin.



Zitat des Monats
„Nur blöd, dass ich vor lauter Knutscherei die Abschlussballprüfung verpasst habe", sinniert Marc Breme im Test zum *Sims 2*-Add-on *Wilde Campus-Jahre* – der Beweis, dass Spiele nicht real sind.



6/2005

Inhalt
Das Ende von *Half-Life 2* war gar nicht das Ende. USA-Korrespondent Heinrich Lenhardt fördert für Sie die ersten Fakten zum kommenden Add-on *Aftermath* zu Tage. In jenem Vorschau-Artikel fällt der völlig sinnentleerte Satz: „Die Handlung in *Aftermath* hört genau dort auf, wo das Hauptprogramm endet." Es hagelte Prangeranträge für den Außerdeutschen. In den geheiligten Hallen der Redaktion spielt Jo Hesse derweil die Koop-Ballerei *Stargate SG-1: The Alliance*. Was damals keiner wusste: Herausgeber Jowood und Entwickler Perception zerstreiten sich, die Zukunft des Spiels ist ungewiss. *Stronghold 2* erweist sich im Test als Mittelmaß und im Internet sorgen unsere Screenshots aus *Gothic 3* für nasse Hosen.

Redaktionelles
Herr Fränkel entdeckt sein Sammelfieber und kauft aus ganz Deutschland eifrig Romanheftchen mit John Sinclair. Alle 1.443, um genau zu sein! Seither bricht er beim Anblick von Altpapierabholfahrzeugen in Schweiß aus. Zwei Spieletests bringen wir wegen Indizierungsgefahr nur online auf www.pcaction.de.

Zitat des Monats
„Robots ist wie Deutschland. An sich nicht schlecht, aber das Steuersystem macht alle kaputt", stellt Redaktionstürke und Regimekritiker Ahmet Iscitürk auf Seite 111 fest.



7/2005

Inhalt
Nicht nur ein runderneuertes Inhaltsverzeichnis erwartet Sie, sondern auch ein erster Bericht zu *Serious Sam 2*. Dort verraten wir unter anderem, warum beim dritten Teil eine 2 im Titel steht. Das zweite große Thema lautet *Unreal Tournament 2007*, für das Volontär Lukasz Ciszewski extra Entwickler Epic im sonnigen North Carolina besuchte.

Redaktionelles
Das ZDF hakt in der Sendung *Frontal 21* auf Computerspielern herum. Die Hetze sorgt in der PC ACTION-Redaktion für Kopfschütteln. Da schauen wir lieber den ersten Trailer zu *Max Payne 2*-Nachfolger *Alan Wake* an und beten für ungeschnittene Fassungen unserer Lieblingsspiele.

Zitat des Monats
„Nach diesem Dreh stieg Gina Wild aus der Branche aus" – die Redaktion wählt diese Bildinschrift zum *Doom 3*-Aufmacher (rechts) der Seitensprung-Rubrik zur besten des Monats.





MAI

19.5. | **E3-Erkenntnis: Durst ist schlimmer als Heimweh**
Im Vorfeld der wichtigsten Spiele-Fachmesse in Los Angeles wurde nur über neue Konsolen-Hardware geredet. Aber zu den beeindruckenderen Spielen der E3 zählten dann vor allem PC-Titel wie *F.E.A.R.*, *Age of Empires 3* oder *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Zu den weniger beeindruckenden gehörten organisatorischen Leistungen gehörten dagegen stundenlange Stromausfälle und die Versorgungslage im Pressezentrum, wo selbst das Leitungswasser ausging.



JUNI ▸

10.6. | Der Shooter, den jeder will

Das Demo-Ereignis des Jahres schlüpft ... und erstaunlicherweise bringt der daraus resultierende Online-Verkehr das Internet nicht zum Einstürzen. Die Schnupperversion des Team-Shooters *Battlefield 2* ist kaum einem Action-Spieler schnuppe. Auch wenn manch einer beim Warten aufs Laden der nächsten Map schon gestorben sein soll.

JULI ▸

11.7. | GTA nicht koffeinfrei

Erst schiebt Rockstar alle „Hot Coffee"-Schuld auf ominöse Hacker. Doch dann stellt sich heraus, dass dieses Sex-Minigame auch bei der PS2-Version von *Grand Theft Auto: San Andreas* auf der Scheibe versteckt ist. Die harmlose Nummer gerät in den puritanischen USA zum Sommerloch-füllenden Großskandal: Das Spiel bekommt die sonst für Pornos gedachte „Adult only"-Altersempfehlung verpasst, fliegt aus den Händlerregalen, bringt Politiker zum geifern und den Aktienkurs von Publisher Take-Two ins Rutschen.





8/2005

Inhalt

Schon als *GTA* nur die Vogelperspektive kannte, liebten wir das anarchische Spielprinzip. Der neuste Teil *San Andreas* verzückt erneut die Redakteure. *Battlefield 2* trifft nach zahlreichen Verschiebungen auch endlich in der Redaktion ein und erweist sich als der erwartete Mehrspieler-Knaller. Hervorragend!



Redaktionelles

Zur E3 in Los Angeles fliegen in diesem Jahr Christian Bigge und erstmalig Ralph Wollner. Noch heute klagt Sportspielexperte Wollner, keine Stadtführung erhalten zu haben: Meister Bigge und diverse Kollegen verbrachten lieber die Abende im Hotelzimmer mit *World of Warcraft*. Zurück in Fürth untersagt er, weiter Scherze über das Blizzard-Spiel ins Heft zu schmuggeln. Unterdessen packt die Redaktion Umzugskartons und spielt die Reise nach Jerusalem. Am Ende bekam trotz allem Stress jeder einen neuen Schreibtisch. Meist im schicken Computec-Orange. Nein, das macht nicht aggressiv. Und jetzt Schnauze!

Zitat des Monats

„Schließlich kam es nach einem schweren Druckfehler auf der Toilette zu einem Totalabsturz der offensichtlich verdorbenen Software, was am nächsten Morgen einen Neustart des Systems erforderte." Kollege Andreas Bertits nahm seinen Job als Tester auf dem Münchner Oktoberfest etwas zu wörtlich.



9/2005

Inhalt

Mit Bugs kämpfen Spieletester oft. Doch meistens nicht so freudig wie in *Starship Troopers*. Im Vorschau-Bereich enthüllen wir den Ego-Shooter zum 90er-Jahre-Actionfilm. Den Testteil krönt der Nachfolger von *Codename: Panzers*. Obwohl ursprünglich als Add-on konzipiert, erweist sich das Strategiespiel als umfangreich und erneut exzellent spielbar.

Redaktionelles

Draußen ist es heiß. In den Redaktionsräumen wegen fehlender Klimaanlagen und heißer Spiele-PCs ebenfalls. So also fühlen sich Frauen in den Wechseljahren. Mit Speiseeis bekämpft die Redaktion die chronischen Hitzewallungen. Retronaut Hesse nutzt die Gunst der Stunde, stellt ein neues C64-Spiel im Heft vor und verursacht damit bei Chef Bigge fast einen Herzinfarkt. Nach drei Tagen in der Arrestzelle (Gästetoilette) darf er erstmals wieder das Gebäude verlassen.

Zitat des Monats

„Für Leute, die kein Faible für Drahtesel haben, ist der *Radsportmanager Pro* so spannend wie angeln im Toten Mehr", kommentiert Antisportler Ralph Wollner in seinem Test auf Seite 94.



10/2005

Inhalt

Im dritten Anlauf schickt Ubisoft uns endlich das passende Gemälde für unser Cover. Es wäre auch zu blöd, wenn wir Ihnen den Besuch von Herrn Ciszewski beim Entwickler von *Dark Messiah: Heroes of Might & Magic* nicht ordentlich hätten präsentieren können. Zehn Seiten Vorschau widmen wir dem Fantasy-Action-Spiel. So viel wie noch nie ein Spiel zuvor bekommen hat. Soweit wir uns erinnern. Wie im Monat zuvor beschäftigen wir uns auch wieder mit Bugs. Dieses Mal allerdings den ungewollten in der Testversion von *Bet on Soldier*.

Redaktionelles

Fränkel hat eine Firma entdeckt, die Sprüche auf T-Shirts druckt und outet sich mit Worten wie „Eigenurintherapie" auf seiner Oberbekleidung als Nichtkaffeetrinker. Bigge und Hesse reisen mit einem Kamerateam nach Leipzig. Dort öffnet die Games Convention zum vierten Mal ihre Tore. 134.000 Besucher drückten sich durch die Hallen und versuchten einen Blick auf die neusten Spiele zu erhaschen. 87.432 Autogramme später kehrt das Bodenteam in die Redaktion zurück.



Zitat des Monats

„Dieses Spiel bekommen Sie per Download und nicht im Geschäft", heißt es in der Vorschau zu *Sin Episodes: Emergence*. Viele Entwickler spielen derzeit mit solchen Vertriebsmodellen. *Half-Life 2* scheint mit *Steam* einen Trend geboren zu haben.



2.9. | Humanitäre Hilfsleistung des Jahres

Sony Online Entertainment erlässt rund 13.000 Spielern, die in den vom Hurrikan Katrina verwüsteten Gebieten ansässig sind, vorübergehend die Onlinespiel-Gebühren. Sehr tröstlich: Die Stadt steht unter Wasser, das Haus ist verwüstet, die Rettungsdienste versagen und draußen gehen bewaffnete Plünderer um – aber mein *Everquest*-Charakter ist sicher ...



OKTOBER ▸

21.10. | Dumm verfilmt

Der *Doom*-Film läuft in amerikanischen Kinos an und erntet trotz Mitwirkung seriöser Charakterdarsteller wie „The Rock" (dessen mimische Bandbreite in der Tat an eine Felswand erinnert) nur wenig Begeisterung. Der Kritiker-Tenor lautet in etwa „*Doom* spielen macht mehr Spaß als *Doom* gucken" (sag' bloß ...).



28.10. | Wow, ein Klassentreffen

Ganz so groß kann die Wut über die stattliche 120 Dollar teuren Eintrittskarten dann doch nicht gewesen sein, denn Blizzards erste Hausmesse „Blizzcon" ist mit knapp 8.000 Besuchern ausverkauft. Bei der *World of Warcraft*-Zusammenkunft in Südkalifornien lernten einige auf die harte Tour, dass hinter mancher scharfer Nachtelfinnen-Spielbekanntschaft ein weniger ansehnlicher, dafür umso männlicherer Realwelt-Mensch steckt.



13.7. | Mitarbeiter des Monats

Eines der liebsten Enfant terribles der Branche hat es immerhin über ein Jahr bei Midway ausgehalten, um am neuen *Gauntlet* zu arbeiten. Doch jetzt hat John „*Doom/Daikatana*" Romero mal wieder fertig und sucht nach neuen Aufgaben. Tut uns Leid, die Bodenpfleger-Position bei PC ACTION ist schon anderweitig besetzt ...



18.7. | Gordons neuer Außendienst

Die langjährige Firmen-Ehe zwischen Valve und Sierra (Vivendi Universal Games) ist nach zänkischer Endphase endgültig geschieden. Ab sofort kümmert sich Electronic Arts darum, *Half-Life 2* in den Einzelhandel zu bringen (... und verspricht auch, im Gegensatz zum vorherigen Verleger, nicht ständig über Valves Online-Vertriebskanal Steam zu meckern).

AUGUST

18.8. | Leipziger Spielerei

Die Games Convention stellt in Leipzig Besucherrekorde auf, lockt prominente Spieleentwickler an und festigt ihren Ruf als das Top-Messe-Ereignis in Europa.

24.8. | Made in China

Erstaunlich, dass darauf noch kein deutscher Politiker gekommen ist: Die chinesische Regierung verlangt von Spieleherstellern den Einbau suchthemmender Mechanismen wie verringerte Charakter-Fähigkeiten nach drei Stunden Non-stop-Spieldauer. Damit die Jugend wieder mehr Zeit für Studentenrevolten hat, oder was?

11/2005

Inhalt

Das Cover ziert ein Bild zu Iscitürks Vorschauartikel zu *Star Wars: Battlefront 2*, doch die größte Aufmerksamkeit erhält der lang erwartete Test zu *F.E.A.R.* Herr Hesse testete den Ego-Shooter vor Ort bei Monolith. Ein Zitat aus dem Artikel landet sogar auf dem Cover der in Deutschland verkauften Version. Nur bei der Wertung konnten wir Herausgeber Vivendi nicht ganz mit den erwarteten 90+ Prozentpunkten dienen.

Redaktionelles

Während sich Tester Bertits und vor allem Kollege Brehme minütlich über die Programmfehler in *Black & White 2* beschweren, gibt Christian Bigge offiziell seinen Rückzug aus *World of Warcraft* bekannt. Rennspieltester Wollner schwärmt hingegen ununterbrochen von *GT Legends* und verlobt sich im PS-Rausch mit seiner langjährigen Real-Life-Freundin. Unser Beileid. An seine Freundin.

Zitat des Monats

„Die Torhüter im neuen *NHL*-Teil verhalten sich wie Schlampen – sie legen sich zu häufig und viel zu schnell hin", berichtet Leserbriefonkel Fränkel aus seinem Leben.



12/2005

Inhalt

Einmal mehr zeigt sich, dass uns in Sachen Action-Spielen niemand das Wasser reicht. Bei einer Test-Veranstaltung in London erkennen Ciszewski und Hesse im Gegensatz zur Konkurrenz sofort, dass *Quake 4* rockt. Sogar US-Internetseiten zitieren unseren Artikel. Die deutsche Version erweist sich jedoch als derb geschnitten. Der Vorschau-Bereich präsentiert sich bewusst staubig: Wir wählen mit *Gun* und *Call of Juarez* zwei Western-Themen.

Redaktionelles

Auf der DVD ersetzt „PC ACTION besorgt's Euch!" „PC ACTION bringt's!" Statt Wettvorschlägen schicken Leser nun Drehbücher, in denen wir Werbespots auf die Schippe nehmen. Währenddessen wirft die Ressortbildung (siehe 1/2006) ihre Schatten voraus.



Zitat des Monats

„Seit den Neuwahlen ist hier zu Lande einiges merkelwürdig", schreibt Harald Fränkel im Test zu *NBA Live 06*. Falls Sie das aufgrund seiner „merkelwürdigen" Rechtschreibung genauso sehen: Der Kopfschamhaarträger hat angekündigt, als Zeichen seiner Wertschätzung der Bundeskanzlerin dieses Wort nun während ihrer gesamten Amtsperiode nur noch so zu schreiben.



1/2006

Inhalt

59 Tests auf 80 Seiten. Wenn das mal keine spannende Ausgabe ist! Das größte Stück vom Kuchen bekommt *Call of Duty 2*. 13 Seiten Test und vier Seiten Tipps spendieren wir dem Weltkriegs-Shooter. Böse Zungen behaupten, man bräuchte mehr Zeit, um den Test zu lesen, als das ganze Spiel durchzuspielen. Aber es gibt ja auch Menschen, die *Max Payne 2* angeblich in zwölf Minuten durchzocken.

Redaktionelles

PC ACTION ist tot, lang lebe PC ACTION. Layouterin Caro Giese vollendet in gefühlten drei Tagen die noch offenen Aufgaben des Redesigns, PC ACTION erscheint somit in neuer Optik mit neuen Schrifttypen und anderer Seitenaufteilung. Doch für Sie und uns gibt es nicht nur optische Veränderungen: ab sofort füllen nämlich Ressortteams die heiligen Heftseiten. Die neu gebildete Riesenredaktion setzt sich aus bewährten Mitarbeitern von PC Games, PC Games Hardware und PC ACTION zusammen.

Zitat des Monats

„Ich spiele es gerade zum ersten Mal seit vier Wochen!", stellt Christian Bigge fest, als man ihn zufällig beim Spielen von *World of Warcraft* antrifft. Gleich mehrere Mitarbeiter bekommen den Satz an unterschiedlichen Tagen zu hören.



7.11. | Den Meier gönn' ich mir

Kaum ist *Civilization 4* fertig, verliert Firaxis Games seine Unabhängigkeit. Das 1996 gegründete Entwicklungsstudio wird von Take Two Interactive erworben. Der prominenteste Mitarbeiter, Sid „*Pirates/Civ*/etc." Meier, soll langfristig an Bord bleiben.



DEZEMBER

31.12. | Das Ende ist fern

Da der Dezember sich erdreistet, erst nach Redaktionsschluss ein Ende zu finden, hier eine prophetische Glanzleistung: Wir feiern Silvester und *Duke Nukem Forever* ist noch nicht erschienen. (hl)



Hurra! 10 Jahre PC ACTION!

Ein Jahrzehnt Infotainment und cooler Schwachsinn. Feiern Sie mit uns und stauben Sie bei unserem Jubiläumsgewinnspiel fantastische Preise im Gesamtwert von mehr als 40.000 Euro ab. Viel Glück!



Rennmaschine von 10tacle

A **1x** GTR Racing Simulator
bestehend aus einem High-End-Rechner mit Maus und Tastatur, Logitech Momo Force Feedback Lenkrad + Pedale, 5.1 Surround-Sound-System von Logitech, 20-Zoll-TFT-Bildschirm von Viewsonic. Lieferung frei Haus.

B **5x** *GT Legends* Dakota Lederjacken

C **10x** *GT Legends* T-Shirts

D **10x** *GT Legends* Caps

E **10x** *GT Legends* Babe-Kalender 2006

Gesamtwert: € 10.000,-



Legenden der Auto-Leidenschaft

Bei GT LEGENDS, dem Nachfolger von GT RACING (GTR), stehen die populärsten Flitzer der 60er- und 70er-Jahre im Mittelpunkt.

Die Raser halten zwar hinsichtlich Technik und Sicherheit nicht mit aktuellen Modellen mit, wecken dafür aber auf den ersten Blick Emotionen und lassen Nostalgikerherzen höher schlagen. Selbst wenn Sie den Klassikern vergangener Tage eher wenig abgewinnen, sollten Genre-Anhänger und Neueinsteiger dem Titel unbedingt eine Chance geben – schließlich verbirgt sich hinter *GT Legends* eines der besten Rennspiele des Jahres 2005! Neben dem unglaublich hohen Realismusgrad begeistern die originalgetreu nachgebildeten Cockpits der Traumwagen. Hier sitzt nicht nur jeder Knopf am richtigen Platz, auch die Instrumente sind obendrein hervorragend ablesbar. Machen Sie sich bei diesem PS-Schmankerl auf einiges gefasst: Die Computergegner fahren nahezu perfekt ...


Heiße Kiste von Electronic Arts
B
A
REVOLTEC
REVOLUTION TECHNOLOGY
be quiet!
POWER SUPPLIES
3R
3R SYSTEM CO., LTD.
A 1x *Need for Speed: Most Wanted*-PC mit einzigartigem Graffito
- 3R Systems Servertower R900 mit Seitenfenster
- Revoltec LIQUIDICER Wasserkühlungsset
- Be quiet! DarkPower Netzteil BQT P6-470 Watt
- Revoltec Modding-Zubehör
- Mainboard ASUS A8N-SLI Deluxe 939 ATX
- VGA Karte ASUS 7800GT HD 256 MB
- CPU AMD Athlon 64 4000+
- 1 GByte DDRAM
- 250 GByte SATA 2 8MB
- DVD-R Laufwerk von LG
EA
B 5x je ein *Need for Speed: Most Wanted* + T-Shirt und Pullover
Gesamtwert: € 3.000,-

Prozessoren von Intel

3x Intel Pentium Extreme Edition 840

Gesamtwert: € 3.000,-

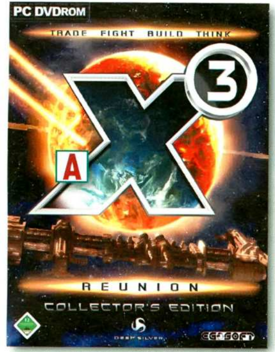
intel®
pentium® 4
EXTREME EDITION

Extrem-Sportler

Intels Pentium 4 Extreme Edition 840 ist einer der schnellsten Prozessoren, den die Welt derzeit zu bieten hat. Die mit 3,2 GHz getaktete CPU besitzt einen L2-Cache von 2.048 kByte, was besonders Spielen zugute kommt. Dazu unterstützt der Pentium 4 Extreme Edition 840 die neue 64-Bit-Technik, Hyper-Threading sowie 800 MHz Frontside-Bus (Quadpumped). Als Unterbau benötigt der Bolide ein Sockel-775-Mainboard.

intel®

Sci & Ski von Deep Silver






Rückenaufdruck



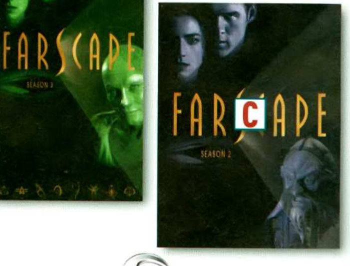
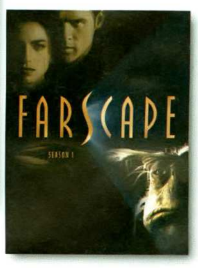









Abbildung ähnlich

Sci-Fi-Paket
- A **5x** *X3: Reunion* Collector's Editon
- B **5x** *X3* T-Shirt
- C **5x** *Farscape* DVDs, Staffeln 1 bis 3
- D **5x** Game Girls Kalender

Ski Paket
- E **1** Paar Atomic Ski
- F **5x** *Ski Racing 2006*

***The King of Queens* Paket**
- G **5x** DVDs, Staffeln 1 und 2
- H **5x** *The King of Queens* Poster

Gesamtwert: € 3.000,-

CPUs von AMD



A **1x** AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 4200+ (boxed)
B **1x** AMD Athlon 64 X2 Dual-Core 4400+

Gesamtwert: € 850,-

AMD

Ubisoft gibt alles



A **3x** *King Kong*-Plüschtier
B **3x** *Brothers in Arms - Earned in Blood*-Taschen
C **3x** *Far Cry Instincts*-Badetuch
D **2x** *Rainbow Six Lockdown*-Toolset
E **3x** *Splinter Cell*-Sturmfeuerzeuge
F **3x** *Prince of Persia*-T-Shirt
G **1x** Sam Fisher Oxmox-Figur (30 cm)
1x Ubisoft-Laptoptasche (ohne Abb.)
3x *King Kong*-Antistressball (o. Abb.)
3x *King Kong*-Sticker (ohne Abb.)
3x *King Kong*-T-Shirt (ohne Abb.)
3x *King Kong*-Thermosflasche (o. Abb.)
3x *King Kong*-Car Thermo Mug (o. Abb.)
3x *King Kong*-Poster (ohne Abb.)
3x *King Kong*-Baseballcap (ohne Abb.)
3x *Far Cry Instincts*-Poster (ohne Abb.)
3x *Far Cry Instincts*-T-Shirt (ohne Abb.)
3x *Brothers in Arms - Earned in Blood*-Tasse+Flachmann (ohne Abb.)

Gesamtwert: € 800,-



Laut und live von Creative



ACHTUNG: Der Einsendeschluss für die Teilnahme an der Verlosung der beiden VIP-Tickets für die Handball-EM ist der 6. Januar 2006. Die Europameisterschaft findet vom 26. Januar bis 5. Februar in der Schweiz statt.

Florian Kehrmann ist Spieler in der deutschen Handball-Nationalmannschaft.

CREATIVE









A **2x** VIP-Tickets zur Handball-Europameisterschaft in der Schweiz, inklusive Anreise und Übernachtung

Damit er die „Live dabei"-Atmosphäre auch zu Hause erleben kann, bekommt der Gewinner zusätzlich:

- B **1x** Creative Soundblaster X-Fi Xtreme Music
- C **1x** Creative Zen Micro (MP3-Player)
- D **1x** Creative Speaker I-Trigue 3400
- E **1x** Creative Earphones EP 630

Gesamtwert: € 3.000,-





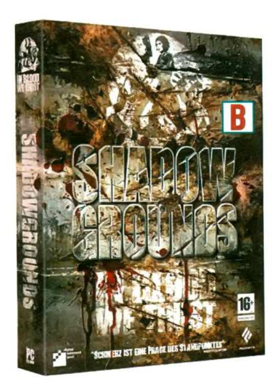
CREATIVE® glaube was du hörst

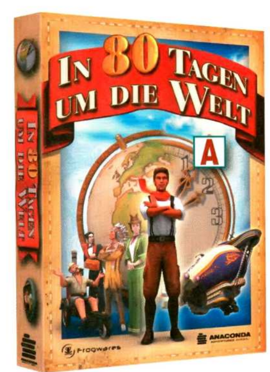


Abenteuer von Dtp

A **15x** *In 80 Tagen um die Welt*
B **15x** *Shadowgrounds*
C **15x** *Die große Abenteuer-Box*

Gesamtwert: € 1.500,-











Alles für die Maus von Compad



A **25x** *Half-Life 2*-Mousepad
B **25x** Dosen Speed-Fix
C **25x** Speed-Tapes
D **25x** maXXpads

Gesamtwert: € 950,-

COMPAD

Gute Fahrt mit Saitek

A **8x** R440 Trans-World Racing Wheel
B **8x** P2600 Rumble Pad

Gesamtwert: € 750,-



Guter Empfang mit Terratec



TERRATEC®

- A 5x Noxon 2 Audio (WLAN-Audioplayer)
- B 5x Cinergy Hybrid T USB XS (TV-Tuner für digitales und analoges Fernsehen)

Gesamtwert: € 1.650,-

Unterhaltung von RTL



- A 10x *RTL Skispringen 2006*
- B 10x *RTL Ski Alpin 2006*
- C 5x *Party-Knaller: Die Ultimative Chartshow*

Gesamtwert: € 750,-





THQ haut's raus

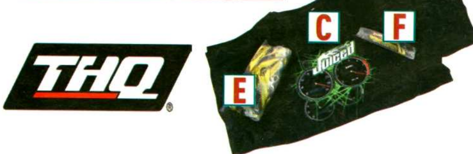


- A 5x *Full Spectrum Warrior*
- B 5x *Dawn of War*-T-Shirt
- C 10x *Juiced*-T-Shirt
- D 5x *Moto GP*-Shirt
- E 20x Schlüsselanh. *Juiced*
- F 20x *Juiced* Duftbaum
- 5x *Dawn of War*



Gesamtwert: € 815,-





Cooles von SOE & Frogster!

SONY ONLINE ENTERTAINMENT

FROGSTER

- A **5x** Special Edition von *Starship Troopers*
- B **2x** streng limitierte *Starship Troopers*-Kampfjacke
- C **5x** streng limitiertes *Starship Troopers*-Kapuzen-Sweatshirt
- D **10x** *Starship Troopers*-Kampftasche
- **10x** SST Poster (ohne Abbildung)

Sony Online Entertainment

- E **2x** Z-Board Starter Kit inkl. Keyset *Everquest 2*
- F **5x** *Everquest 2 - Die Wüste der Flammen* inkl. Vollversion
- G **5x** *Everquest 2* - Winterweste
- H **10x** *Everquest 2*-Longsleeve Shirt

Gesamtwert: € 2.000,-



Filetstücke von MSI



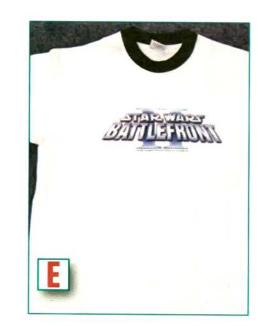
MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL



- A **3x** Je ein Mainboard K8N SLI-F plus eine Grafikkarte nVidia GeForce 6800GS

Gesamtwert: € 1.100,-

Heldenhaftes von Activision





- A 10x *Spider-Man 2* Muckle-Figur
- B 10x *Gun*-T-Shirts
- C 10x *Gun*-Saloon Schilder
- D 10x *Gun*-Aufsteller
- E 10x *Battlefront 2*-T-Shirts
- F 1x Lichtschwert
- 10x *Fantastic 4*-Mütze (o. Abb.)
- G 10x *Fantastic 4*-Anti-Stressbälle
- H 10x *Call of Duty 2*-Aufsteller

Gesamtwert: € 3.000,-







ACTIVISION®



Vivendi lehrt das Fürchten





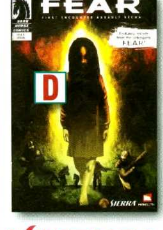






A **10x** *F.E.A.R.*
B **10x** *F.E.A.R.*-Wollmütze
C **5x** *F.E.A.R.*-Poster
D **10x** *F.E.A.R.*-Comic
E **10x** *F.E.A.R.*-Taschenlampe mit Alma-Projektion
5x *F.E.A.R.*-Deko-Box (ohne Abbildung)
F **10x** *Warcraft 3* inkl. Expansion Set Frozen Throne
G **10x** *Warcraft 3*-Expansion-Set *Frozen Throne*
H **10x** *Best of Sierra-Action*
Gesamtwert: € 1.500,-









Spiele von CDV



A **10x** *Blitzkrieg 2*
B **20x** *Santa Claus GE*
C **20x** Crazy Frog Racer
Gesamtwert: € 850,-

Spaß mit Nintendo





A **1x** Game Boy micro (silber)
B **1x** Game Boy micro (blau)
C **1x** Game Boy micro (grün)
D **1x** Game Boy micro (pink)

mit einem der folgenden Spieletitel:
E **1x** *Fire Emblem: The Sacred Stones*
F **1x** *Dr. Mario & Puzzle League*
G **1x** *Mario Power Tennis*
H **1x** *Dynasty Warriors*
Gesamtwert: € 750,-



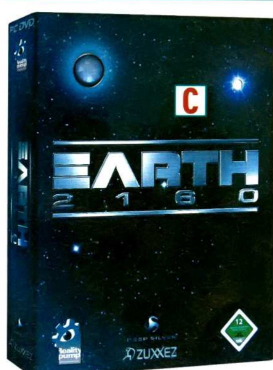


Galaktisches von Zuxxez



Technische Daten:

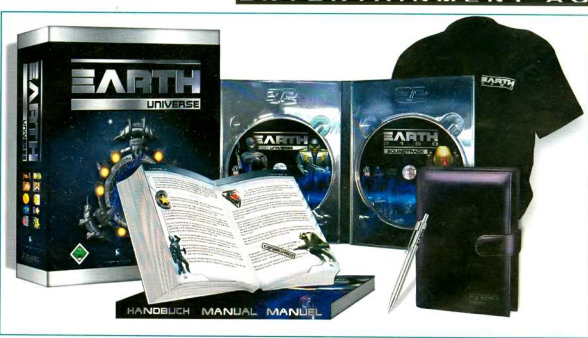
CPU:	Athlon 64 X2 3800+ (Socket 939, SSE3), Dual-Core
Speicher:	1 GByte (2x 512 MByte) DDR 400 Dual Channel A-Marke
Grafikkarte:	Leadtek Geforce 7800 GTX 256 MByte GDDR3 PCI-E
Mainboard:	ASUS A8N SLI mit NFORCE 4 Chipsatz, RAID 0,1,0+1 onboard
Steckplätze:	2x PCI-E (16x), 2x PCI-E (1x), 3x PCI
Schnittstellen:	6x USB 2.0, 1x GIGABIT-LAN RJ 45, 1x IEEE1394 Firewire
Festplatte:	250 GByte S-ATA 7.200
Laufwerk:	Multi DVD +- R/RW Brenner(16x) mit Double Layer Technologie
Cardreader:	8 in 1 Flashkarten-Adapter
Sound:	AC97 8 Kanal 7.1 on board
Gehäuse:	Scaleo T
Sonstiges:	Tastatur und Maus
Software:	MS Windows XP Home Edition SP2, MS Works 8.0, *Earth 2160, Silent Hunter 3, Splinter Cell 3: Chaos Theory, Prince of Persia 2: Warrior Within*
Garantie:	24 Monate Garantie inklusive Vor-Ort Service durch den Hersteller



A **1x** PC „Machine From Hell"
B **20x** *Earth Universe Edition*
C **20x** *Earth 2160*
Gesamtwert: € 3.500,-



ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG



SO MACHEN SIE MIT:

Um einen der heißen, coolen, leckeren, begehrten Preise abzustauben, beantworten Sie folgende Gewinnspielfrage:

Wie viele Ausgaben der PC ACTION (ohne Sonderhefte und Nullnummer) sind bisher erschienen?

a) 666
b) Keine
c) 120
d) Eine
e) 150 kg

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **1. Februar 2006**. (Ausnahme: Creative VIP-Karten auf Seite 48. Hier gilt der 6. Januar 2006 als Einsendeschluss.)

INTERVIEW

"Auch im Netz gibt es Grenzen"

Der bayerische Innenminister Günther Beckstein (CSU) prägte den Begriff "Killerspiel". Im Zuender-Interview spricht er über die deutsche Jugend, Netzüberwachung und darüber, wie sich junge Migranten integrieren lassen

Herr Beckstein, Was fällt ihnen ein, wenn sie an junge Menschen in Deutschland denken?

An welcher Stelle kommt das Thema J

Sie halten die Jugend also heute für gewalttätiger als früher?

Woran liegt das?

Der Koalitionsvertrag zwischen SPD und Union sieht vor, die sogenannten „Killerspiele" unter ein Totalverbot zu stellen...

Ein Großteil junger Menschen bezieht sich die Spiele ohnehin aus dem Netz.

http://zuender.zeit.de/2005/48/beckstein?task=drucken

Der bayerische Innenminister Günther Beckstein (CSU) prägte den Begriff "Killerspiel". Im Zuender-Interview spricht er über die deutsche Jugend, Netzüberwachung und darüber, wie sich junge Migranten integrieren lassen

Eins der umstrittensten Spiele überhaupt: *Counter-Strike Source*.

»Was wünschen sich zwei Duellanten bevor es losgeht? Bon Duelle!«

Du sollst nicht töten!

Mal wieder liefern Computerspiele politischen Zündstoff. Grund: ein Absatz im Koalitionsvertrag zwischen CDU und SPD über „KILLERSPIELE". Droht ein Totalverbot?

Wer über etwas urteilen will, sollte sich auch damit auskennen. In diesem Fall: Es dürfte nicht sein, dass Computerspiele von jemandem verteufelt wird, der noch nie einen Titel selbst gezockt haben oder zumindest in Aktion gesehen hat. Das sehen zum Glück auch (fast) alle unsere Politiker so. Selten sind wir durch eine Anfrage auf so viel Interesse gestoßen wie bei dem heiklen Thema „Killerspiele". Wir schrieben dazu jede Menge Abgeordnete an, führten zahlreiche Gespräche. Und siehe da, wir drangen ohne große Probleme in die Schaltzentralen der Macht, erhielten lange Stellungnahmen und sogar Anfragen, ob man sich nicht zwecks Meinungsaustausch treffen könne. Das Vorurteil, dass sich unsere Politiker nicht über die Spieleszene informieren würden, ist also schlichtweg falsch. Gut so! Es geht um eine Bestandsaufnahme. Auf den folgenden drei Seiten finden Sie Stellungnahmen zur Thematik. Da wir Sie, liebe Leser, sachlich über den Stand der Dinge informieren wollen, lassen wir die Aussagen für sich stehen. Bilden Sie sich Ihre Meinung. Unseren Senf geben wir im Kommentar dazu ab.

DER STARTSCHUSS

Computerspiele sind – insbesondere bei der älteren Generation – nicht sonderlich beliebt. Da ist die Rede von Verrücktmacher-Spielen, Verrohung der Jugend und sinnlosem Zeitvertreib. Die Diskussion über Art und Folgen von Gewalt in Computerspielen brachte hierzulande erst das Erfurter Drama vom 26. April 2002 ins Rollen, bei dem Robert S. 16 Menschen und danach sich selbst erschoss. Eine Welle der Empörung überschwemmte die Nation, als bekannt wurde, dass Robert S. *Counter-Strike* gespielt haben soll, das Töten damit eingeübt habe. Computerspiele rückten ins Kreuzfeuer der Kritik, heftiger Kritik. Die Diskussion ist gut und wichtig. Egal, dass im 400-seitigen Polizeibericht ein halbes Jahr nach dem Drama stand, dass Herr S. aufgrund fehlender Internet-Verbindung gar nicht hat spielen können. Und: Es gibt bislang keine anerkannte wissenschaftliche Studie, die belegen würde, dass der Konsum von Computerspielen generell



»Schwer verdaulich: Seeigel.«

Soldier of Fortune 2: Double Helix: In der deutschen Version kämpfen Roboter.



»Die ersten Screenshots von der Xbox 360 zeigten die wahre Klasse der neuen Konsole.«

Heute unverständlich: Dieses Spiel wurde in den 80er-Jahren indiziert.

die Gewaltbereitschaft steigert. Die einen sagen „Hü", die anderen „Hott". Von Aussagen wie „Computerspiele machen dumm" (*Der Spiegel*) bis hin zu „ ... schließlich sind Computerspiele eine wichtige Stütze, weil man mit ihnen die Motorik der Menschen fördern kann" (Deutschlandradio Berlin), findet man mit etwas Recherchearbeit für jede denkbare Position ausreichend Argumente. Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen.

DIE ANGST GEHT UM

Seit dem 26. April 2002 befürchten viele Bürger, dass sich solche schlimmen Vorfälle wiederholen könnten. Vor allem unter der älteren Bevölkerung wuchs die Angst vor jugendlichen Gewalttaten. Hierzu der bayerische Innenminister Günther Beckstein (CSU): „Wir wissen, dass es die höchste Kriminalitätsfurcht bei Älteren gibt, obwohl diese am wenigsten von Straftaten bedroht sind. Während die häufigsten Opfer, die Jugendlichen, sich am wenigsten von Straftaten bedroht fühlen", heißt es in einem Fax an die PC ACTION-Redaktion. Auch ein Hinweis darauf, dass sich Jugend und Senioren ein Stück weit voneinander entfernt haben? Unsere „Alten" wollten verständlicherweise eine Reaktion, Schutz vor Jungs wie Robert S. Da nach Erfurt auf die Schnelle keine adäquate Lösung aus dem Hut zu zaubern war, geriet das Ego-Shooter-Genre schnell in den Fokus der Aufmerksamkeit – und nahezu alle Bundestags-Fraktionen schoben der Videospielindustrie den schwarzen Peter zu. Das hat sich inzwischen zum Glück geändert. Obwohl Medien wie das ZDF-Magazin *Frontal 21* immer noch gern die Alleinschuld allen Übels bei den Ego-Shootern suchen und scheinbar auch finden, haben sich viele Politiker inzwischen von Pauschalisierungen und Vorverurteilungen distanziert. Stattdessen spürten wir großen Wissensdurst, ein weiteres Indiz dafür, wie wichtig der Politik dieses Thema parteiübergreifend inzwischen ist. Explizit für ein Generalverbot sprach sich keine Partei aus. Ausnahme: der bayrische Innenminister Günther Beckstein von der CSU. Was wir Herrn Beckstein hoch anrechnen ist seine Charakterstärke. Er ist der Einzige, der uns seine ablehnende Haltung ausführlich erklärte und erlaubte, diese auch abzudrucken. Auf die Frage nach der gefährlichen Wirkung von sogenannten „Killerspielen" äußert sich Beckstein wie folgt: „Dass solche Killerspiele die Hemmschwelle gegen Gewalt herabsetzen, ist für mich eindeutig, auch wenn wissenschaftliche Belege hierfür noch umstritten sind." Einen ausführlicheren Kommentar von Günther Beckstein finden Sie im Extrakasten „Auf den Punkt gebracht".

GEMEINSAM STARK

So richtig in die Offensive gegen „Killerspiele" gingen die Fraktionen erst ab Samstag, den 12 November. Im vorgestellten Koalitionsvertrag von Schwarz-Rot heißt es, dass „die von Rot-Grün getroffenen Neuregelungen zum Jugendschutz schnellstmöglich evaluiert werden sollen". Gemeinsam mit den Ländern sollen eine Reihe von Eckpunkten erörtert werden, zu denen neben den Altersbegrenzungen für die Freigabe von Filmen und Videospielen auch ein Verbot von „Killerspielen" gehören. Doch was sind „Killerspiele" überhaupt? Eine genaue Definition konnte uns niemand liferen, außer die Abgeordnete der Grünen, Grietje Bettin. Sie gewährte PC ACTION ein informatives Telefonat. Auf die Frage, was denn „Killerspiele" eigentlich seien, antwortet sie:


»Nur für absolute Könner: Profi-Falt-Atlas.«

Civilization 4: Ginge es nach einigen Politikern, sähen alle Computerspiele so brav aus.

Auf den Punkt gebracht!

Wir haben Politiker zum Thema „Totalverbot von Killerspielen" befragt. Hier finden Sie deren Stellungnahmen und Lösungsvorschläge.



JÖRG TAUSS, SPD-ABGEORDNETER & MEDIENEXPERTE:
„Für ein generelles Verbot sehe ich erhebliche verfassungsrechtliche Probleme. Da müsste man einem Erwachsenen ein Spiel verbieten, weil man Jugendliche schützen will. Ich habe immer ein Problem mit Computerspielverboten, weil ich mir im Videofilmbereich noch ganz andere Verbote vorstellen könnte. Aber da zeigte es sich bereits: Solche Verbote sind nicht durchsetzbar."

SEIN LÖSUNGSVORSCHLAG:
„Ich bin dafür, modernen Jugendschutz zu praktizieren. Deutschland ist ein Land, das Computerspiele überhaupt nicht fördert, wir beschreiben nur ständig die Gefahren. Dabei sind Computerspiele ein Weltmarkt."



GRIETJE BETTIN, GRÜNEN-ABGEORDNETE:
„Es ist völlig daneben, alle Schuld der Welt auf die Computerspiele zu schieben. Es gibt durchaus Computerspiele, die sinnvoll, ja sogar pädagogisch wertvoll sind. Ich bin generell gegen Pauschalverbote. Die bringen nichts."

IHR LÖSUNGSVORSCHLAG:
„Wenn man die Branche fördern würde, könnten manche Titel sogar so etwas wie Kulturgut ähnlich wie bei Filmen werden. Dazu gehört natürlich auch eine ordentliche Medienkompetenzvermittlung und Aufklärung zum Beispiel an Schulen. Viele Politiker tun gerade so; als ob es bezüglich des Themas gar keine Regeln gibt. Dabei nimmt Deutschland gerade in Sachen Jugendschutz eine Vorreiterstellung ein."



TOTALES Killerspielverbot? »NEIN«

HANS-JOACHIM OTTO, FDP-ABGEORDNETER
„Ich halte das geplante Spieleverbot für einen vagen populistischen Schnellschuss, der wohl mehr auf die Wirkung bei einem wertkonservativen Publikum als auf Durchsetzbarkeit angelegt ist. Schon heute kann der Staat Spiele aus dem Verkehr ziehen; was darüber hinaus noch verboten werden soll, hat Schwarz-Rot offen gelassen."

SEIN LÖSUNGSVORSCHLAG:
„Besonders nach den Ereignissen in Erfurt fordern nahezu alle, den Jugendschutz im Internet zu verstärken. Dies sollte allerdings vorrangig durch nutzerautonome Filtersysteme geschehen und keinesfalls durch Zensur. Die Verantwortung der Eltern und Lehrer ist dabei in besonderem Maße gefordert."

FDP





GÜNTHER BECKSTEIN, BAYERISCHER INNENMINSTER:
„Ich habe mir von meinen Mitarbeitern Spiele zeigen lassen, bei denen man mit Handgranaten auf Leute wirft und dann beobachten kann, wie diese Menschen in scheußlicher Weise verletzt werden. Dass solche Killerspiele die Hemmschwelle gegen Gewalt herabsetzen, ist für mich eindeutig, auch wenn wissenschaftliche Belege hierfür noch umstritten sind."

SEIN LÖSUNGSVORSCHLAG:
„Es reicht nicht, solche Spiele nur mit Verleihverboten zu belegen. Dann kauft es der 22-Jährige und gibt es seinem 16-jährigen Bruder. Wir können nicht werktags so etwas zulassen und uns dann sonntags über die zunehmende Gewalt beklagen."



TOTALES Killerspielverbot? »JA«

THOMAS JARZOMBEK, CDU-ABGEORDNETER
„Es ist absurd, dass Verbote von Spielen gefordert werden, die bereits vor Marktstart mit dem Rating USK18 belegt oder gleich indiziert werden. Das trotzdem USK18-Spiele in vielen Kinderzimmern zu finden sind, zeugt von der begrenzten Wirksamkeit von Verboten."



CDU

SEIN LÖSUNGSVORSCHLAG:
„Die Mechanismen des Jugendschutzes funktionieren hervorragend und sollten nicht immer wieder in Frage gestellt werden. Gerade die Games-Branche hat den Jugendschutz hervorragend organisiert und sollte dafür auch Lob empfangen. Eine solche Regelung wäre in anderen Feldern des Jugendschutzes sehr wünschenswert, wo jugendgefährdende Inhalte erst Monate nach Erscheinen bewertet und aus dem Verkehr gezogen werden."

TOTALES Killerspielverbot? »NEIN«

Deutschland in der Vorreiterrolle

In Sachen Jugendschutz geht unsere Nation als gutes Beispiel voran. Niemand nimmt es so genau wie wir.

DEUTSCHLAND

Jedes Videospiel wird vor der Markteinführung auf Herz und Nieren geprüft. Hierfür ist die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) verantwortlich. Seit der Reform des Jugendschutzgesetzes 2002 sind die Urteile keine reinen Empfehlungen mehr, sondern für den Handel rechtsverbindliche Alterseinstufungen. Nur bei Titel ohne USK-Siegel und erst auf Antrag tätig wird die BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien). Sie überprüft, ob Gesetzesverstöße vorliegen, etwa Gewaltverherrlichung. Dann droht eine Indizierung.



USA



Auch in den USA gibt es in vielen Bundesstaaten neue Gesetzentwürfe bezüglich des Jugendschutzes. Die Vorschläge orientieren sich stark am deutschen Modell. Eine freiwillige Selbstkontrolle gibt es zwar noch nicht, soll aber eventuell schon bald eingeführt werden.

ENGLAND



Auch hier werden Spiele eingestuft. Bei Titeln ohne Jugendfreigabe gibt es allerdings keinerlei weitere Schnitte. Bestes Beispiel hier ist *Quake 4*.

SKANDINAVIEN

Die Regierung genehmigt sogar Fördergelder für Computerspielhersteller. Da s unterstreicht deren Stellen wert dort, erlaubt zudem begrenzt Einflussnahme.



REST-EU



Es gibt noch kein einheitliches EU-Gesetz für den Jugendschutz. Wenn sich das deutsche System bewährt, wird es aller Wahrscheinlichkeit nach auf die gesamte EU übertragen.



CHRISTIAN BIGGE

Ich habe etwas gegen Schlagworte. „Killerspiel" ist so ein Schlagwort. Klingt gut, gefährlich irgendwie, eine genau Inhaltsdefinition fehlt. Wo fängt ein „Killerspiel" an, wo hört es auf? Sicher, es geht um Ego-Shooter, um Spiele wie *Quake 4*, *F.E.A.R.* oder *Half-Life 2*. Über eine Gefährdung durch potenziell „aggressive" Spiele wie Schach zu reden, bei denen ganze Bibliotheken Angriffstaktiken erläutern, wäre lachhaft, unzeitgemäß. Zum Glück wird ja heute auch niemand mehr geächtet, weil er schwarze Musik hört, Radio hört oder Fernsehen schaut. Es geht generell um Medienkompetenz, speziell um Gewaltdarstellung in Computerspielen und deren Folgen – insbesondere für Kinder und Jugendliche. Ein komplexes, keinesfalls neues Thema. Sehr positiv: Fraktionsübergreifend signalisierte man uns Geprächsbedarf und Wissensdurst. Beiden Begehrlichkeiten kommen wir gern nach. Denn Jugendschutz ist richtig und wichtig. Mit USK und BPjM gibt es in Deutschland vorbildlichen, rechtsverbindlichen Jugendschutz, der allerdings – auch das ist richtig – nicht in allen Punkten greift. Aufklärung tut Not, wird zum Auftrag. Kein Gesetz der Welt kann kontrollieren und vorschreiben, was im Kinderzimmer stattfindet. Eltern sind zum Teil überfordert, überrollt von der Masse des Angebots und der Fülle technischer Innovationen. Computerspiele generell zu verurteilen, wäre allerdings grundfalsch. Zensur kann nicht die Lösung heißen. Diese überhaupt durchsetzen zu können, halte ich im Zeitalter globaler Vernetzung davon ab für unmöglich. Nee, ich mag auch keine Spiele, wo Gewalt sinnentleerter Selbstzweck ist. Abgesehen davon, dass mich so etwas abstößt, ist ein derartiges „Spieldesign" auch schlicht öde. Zum Glück gibt es solche Titel aber auch kaum. PC ACTION-Leser wissen das. Alle anderen laden wir herzlich zu einer Führung duch die virtuelle Welt ein.

„Das sind Spiele, bei denen man durch die Gegend rennt und ohne Sinn alles abballert, was einem vor die Nase läuft." Titel nannte sie keine. Wollte sie auch nicht, „schließlich gibt es Spiele, die pädagogisch wertvoll und deshalb auch sinnvoll sind", so Bettin. Sie ist gegen pauschale Verbote und vertritt die Ansicht, dass gute Spiele zum Kulturgut aufsteigen könnten. Das würde sie auf eine Stufe stellen mit Filmen. In ihren Augen „würde die Förderung der Branche durchaus Sinn machen, wenn man zeitgleich Medienkompetenz vermittelt und öffentlich Aufklärung betreibt". Generell hat sie den Eindruck, dass viele Politiker, die sich zu dem Thema zu Wort melden, nicht wissen, wovon sie reden. Der SPD-Abgeordnete Jörg Tauss ist bekennender *Counter-Strike*-Spieler und hat für seine Freizeitbeschäftigung Schelte kassiert. „Als ich das damals gesagt habe, waren viele Leute sehr verwundert, auch mein Kanzler. Aber ich bin ja nicht mordend durch die Gegend gelaufen. Ich habe immer ein Problem mit Computerspielverboten, weil ich mir im Videofilmbereich noch ganz andere Verbote vorstellen könnte", sagte Tauss in einem Interview mit dem *Tagesspiegel* und ergänzt: „Das war ja schon nach dem schrecklichen Schulmassaker von Erfurt so. Dort wurden simple Zusammenhänge konstruiert. Dass der Attentäter Robert S. damals Ballerspiele gespielt hat, hat sicher nicht zu einer besonderen Persönlichkeitsbildung beigetragen. Aber dass er Amok gelaufen ist, lag wahrscheinlich viel mehr daran, dass wir in diesem Bundesland (*Thüringen, Anm. d. Red.*) ein verheerendes Schulgesetz hatten, das ihm jede Chance auf einen Gymnasialabschluss genommen hat. Ich habe etwas gegen vereinfachende Erklärungsmuster."

KLARE ANSAGE

Aus solchen Aussagen zu schließen, dass ein Totalverbot vom Tisch ist, wäre grundfalsch. Sicher ist, dass das Thema in allen Fraktionen heiß diskutiert wird. Dass daraus im Jahr 2006 eine Gesetzesvorlage resultiert, gilt als wahrscheinlich. Eine eindimensionale Betrachtungsweise kann man unseren Politikern nicht vorwerfen. Der CDU-Abgeordnete Thomas Jarzombek in einem Fax an PC ACTION: „Laut einer Studie der Uni Bielefeld haben 86,5% aller Mütter und 70,7% aller Väter noch NIE mit ihren Kindern am Computer gespielt. Hier liegt das Problem: Die Gewaltbereitschaft bei Kindern und Jugendlichen wird da geschürt, wo Kinder sich selbst am Computer überlassen werden und niemand da ist, der die im Spiel entstandene Emotion auffängt. Man sollte besser solche Eltern statt die Spiele verbieten." In einer Pressemeldung der USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) heißt es: „Jugendschutz muss zugleich das Interesse und die Zuwendung Erwachsener fördern, Kinder und Jugendliche bei der Nutzung neuer Medien kompetent zu begleiten. Computerspiele haben das Ensemble der etablierten Medien um die interaktive Unterhaltung bereichert. Sie bieten Kindern und Jugendlichen neue Chancen der Bildung, der Kommunikation in weltweit vernetzten Systemen, des E-Sports in engagierten nationalen und internationalen Gemeinschaften, aber schaffen auch neue Herausforderungen für die Gesellschaft." Ralph Wollner



»Oh je Mine!«

C&C Generäle: Der deutschen Fassung fehlt eine Mission und die Soldaten sprachen mit Roboterstimmen.



»Scheiß Raubkopien vom Vietnamesenmarkt: *Peter Jackson's King Kong*.«

Quake 4: In der deutschen Version existiert kein Pixelblut. Erwachsene Spieler fühlen sich bevormundet.













SFT 11/2005
KAUFTIPP











VORSCHAU


»Die dicken Frauen tanzen imer alleine.«

Phenomic macht Ernst – die gezeigte Detailfülle ist nicht geschönt, sondern sieht schon in der aktuellen Vorabversion verdammt gut aus.


»Das Weichei hat zu nah am Wasser gebaut.«

Mithilfe der neuen Grafikengine sind jetzt deutlich hübschere Licht- und Spiegeleffekte möglich.

»Ausgestorben: Schluchtspechte.«

Ihre Helden bekommen es mit allerlei Monsterhorden zu tun. Auch die vom Vorgänger bekannten Untoten sind wieder mit von der Partie.

Riesen-Überraschung

Ein ganz großes Ding kündigt sich mit SPELLFORCE 2: SHADOW WARS an. So macht das Dasein auch als Rollenspieler Spaß.

Echtzeit-Strategie | Manche Dinge sind zu schön, um wahr zu sein. *Spellforce 2* allerdings nicht. Das ist schön und wahr! Ließen die ersten Bilder von Phenomics neuem Strategieepos dem Betrachter das Wasser im Mund zusammenlaufen, kamen trotzdem Zweifel auf, ob das Spiel in Bewegung tatsächlich eine solche optische Perle sein kann. Nach unserem Besuch beim Entwicklerstudio steht fest: Jau, es ist so. Art Director Sven Liebich bringt es scherzhaft auf den Punkt: „Wir sind froh, dass die Grafik letztlich tatsächlich so aussieht wie auf den ersten Screenshots." Selbst auf Kleinigkeiten legten die Entwickler Wert. Projektleiter Martin Löhlein: „Die hässlichen Hula-Hoop-Reifen um die Füße der Figuren aus Teil eins sind verschwunden." Super! Doch damit nicht genug, das gesamte Spielsystem wurde überarbeitet. Ein neuer Fertigkeitenbaum lässt Sie Ihren Helden detailliert in den Bereichen Kampf und Magie ausbauen. In der beliebten Verfolgeransicht geben Sie den Heroen nun direkt Befehle – eine im Vorgänger schmerzlich vermisste Option. Auch das gesamte Rohstoff- und Basisaufbau-System wurde entschlackt. Statt sieben sammeln Ihre Arbeiter nun drei Ressourcen (Lenya, Stein und Silber). Eine komplette Basis soll innerhalb von 15 Minuten stehen. *Spellforce 2* scheint also nicht nur ein würdiger Nachfolger zu werden, sondern die Messlatte im Genre noch höher zu legen. Im Frühjahr ist es soweit. (AB)

Info: www.spellforce.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE KAUT IHNEN EIN OHR AB – SIE HABEN ES SO GEWOLLT


»Doch kein Getränk: Fußpilz.«

Dieser Fuß gehört einem Redaktionsmitglied. Der Teller wurde ungewaschen zurück in den Schrank gestellt. Wir Schweine!

Lust auf Menschenfleisch?

Sie haben die Macht. Und aus diesem Grund lesen Sie an dieser Stelle diesen Text. Denn Sie wollten nach einer Ausgabe kaltem Redesign-Entzug meine Kolumne zurück. Ich nutze direkt die Gelegenheit und gehe auf das wirklich wichtige Thema dieses Monats ein: Kannibalismus in Computerspielen. Sie lachen jetzt vielleicht, aber wenn Ihnen erst einmal so ein pickliger Videospieljunkie im Freibad den großen Onkel am rechten Fuß angenagt hat, sehen Sie die Sache vermutlich nicht mehr so locker. Im Land der begrenzten Unmöglichkeiten stürzt sich jedenfalls gerade die Mainstream-Presse auf diesen Aspekt. Dort verbreiten von CBS News bis Washington Post dutzende von Nachrichtenmagazinen Sätze wie „*F.E.A.R.* und *Stubbs the Zombie* zeichnen sich durch die grafische Darstellung von Szenen aus, in denen Charaktere menschliches Fleisch essen". Na, bekommen Sie schon Lust auf ein Stück Raucherlunge? Eine Vorschau zu *Stubbs* finden Sie übrigens auf Seite 84. Losgetreten hat den Skandal offenbar das „Nationale Institut für Medien und Familie" (www.mediafamily.org), das unlängst eine Liste mit zwölf für „Kinder und Jugendliche zu meidenden Spielen" veröffentlichte. Ich bin diesen hart arbeitenden Menschenfreunden sehr dankbar und freue mich, dass so ein wichtiges Thema endlich Beachtung findet. Seit Jahren fordere ich im kleinen Kreis (Abendessen mit meinem Freund Armin M.), dass hier einmal die Weltöffentlichkeit aufwacht und die Stimme erhebt. Ein klares „Nein!" soll sie den widerlichen Spieleentwicklern entgegenrufen, die solchen Schund programmieren, statt in der Gummizelle aufs Mittagessen zu warten. Ein „Nein, wir wollen kein virtuelles Fleisch essen! Legt den Spielen echtes Fleisch bei!" Das würde nicht nur Bestattern die Arbeit erleichtern (ich wähle bewusst dieses Wort), sondern auch dem Gammelfleischskandal entschärfen. Schade, dass die Amerikaner den deutschen Spielespezialisten in Politik und Medien zuvorgekommen sind. Deutschland ist eben ein Entwicklungsland. Die billigen Rechtfertigungsversuche, die etwa *Stubbs*-Erfinder Wideload auf der Internetseite publiziert, verurteile ich jedenfalls. Stubbs sei ein Zombie und Zombies würden nun einmal Gehirne essen, heißt es dort. Tatsächlich würden Kannibalen Stubbs sogar alles wegfressen. Natürlich. Und demnächst ist die Erde wohl keine Scheibe mehr.





MIT DVD

ZWEI SPIELFILME:
OUT OF TIME
DER MEISTER MIT DEN GEBROCHENEN HÄNDEN

JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €



Der Anansi Hover Copter ist eines der Flugvehikel in *Enemy Territory: Quake Wars*.

»Pavarotti sollte im Flugzeug nie rechts sitzen.«

Knall mächtiger!



Der mobile Kommandoposten ist bereit zum Entladen. Zwei ungeduldige Soldaten können den Nachschub kaum erwarten.

»Endlich: Grab von Pinocchio entdeckt.«

»Hinters Ohr geklemmt: Kugelschreiber.«

Vorn rechts im Bild: Ein Soldat mit Raketenwerfer. Oben: Zwei so genannte Hornets der Strogg-Partei.

Welch ein Augenschmaus: Als einziges deutsches Magazin durften wir bei Splash Damage ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS bestaunen.

Ich blicke auf den LCD-Monitor und sehe einen voll ausgerüsteten Soldaten mit einer Maschinenpistole in den Händen. „Sämtliche Animationen bekommt der Zocker sowohl in der Ego-, als auch in der Verfolgerperspektive zu sehen", lässt Paul Wedgwood verlauten, der Chef dieses Ladens. Der Soldat entlädt seine Waffe, holt aus einer Seitentasche ein neues Magazin, steckt es in die Wumme und entsichert sie wieder. Dabei wirken die Bewegungen flüssiger als das Gehirn von Paris Hilton. „Es handelt sich bei allen Aktionen um korrekte Militärposen der Spielermodelle. Sie wurden mit dem Motion-Capturing-Verfahren in Texas aufgenommen", erklärt Wedgwood. Auch der Soldat im teambasierenden Online-Shooter ist unglaublich detailliert: Am Helm spiegeln sich physikalisch korrekt Sonnenstrahlen wider, an der Kleidung lassen sich Falten erkennen und der Schattenwurf ist perfekt simuliert. „Das soll die *Doom 3*-Engine sein?", frage ich mich in Anbetracht dieser Grafikpracht, die sehr nah an das Konkurrenzprodukt *Unreal Engine 3* aus dem Hause Epic reicht. „Das Grundgerüst basiert auf der *Doom 3*-Engine, aber daran wurde so viel gewerkelt, dass es eigentlich schon eine neue Engine geworden ist", sagt ein Mann im karierten Hemd lässig, der in der anderen Ecke des Raumes sitzt. Es handelt sich um Kevin Cloud, Program-

»Große Brillen waren in den 70-ern noch hip.«

Ein GDF-Ingenieur versucht zusammen mit einem Sanitäter, den fliegenden Strogg vom Himmel zu holen.

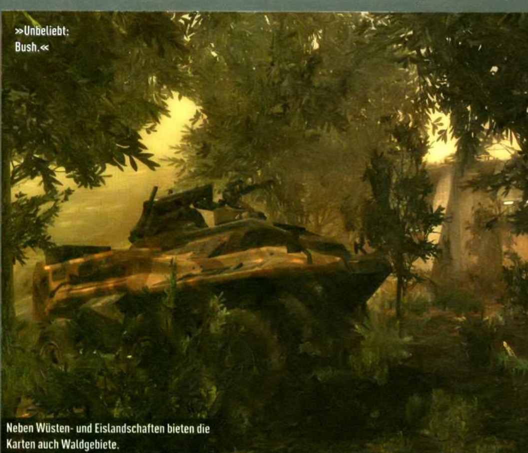
mierer und Gründungsmitglied von id Software. In der Tat sehen wir Dinge, die wir in *Doom 3* oder *Quake 4* nicht bestaunen durften: detailreiche, riesige Außenareale mit Vegetation und Wettersystem oder hübsche Fahrzeuge. Wir stellen fest: *Enemy Territory: Quake Wars* schaut so scharf aus wie die Frau von HSV-Fußballstar Rafael van der Vaart. Der Aufwand bei der Anreise hat sich also gelohnt.

REISEFIEBER

Rückblende. Donnerstag, 27. Oktober, 1:30 Uhr. Draußen ist es stockdunkel, alles pennt. Der Wecker gibt penetrante Töne von sich. Mein Kopf dröhnt wegen des tagelangen Schlafmangels, doch die Arbeit ruft. „Ihr Spieleredakteure habt einen stresslosen Traumjob, ihr dürft den ganzen Tag nur zocken!", bekomme ich immer zu hören. So viel dazu. Ich packe meine Siebensachen, der mies gelaunte Taxifahrer wartet schon vor der Tür. Ausnahmsweise geht es nicht zum Nürnberger Flughafen, sondern zum Hauptbahnhof – der Flieger wartet erst in Frankfurt. Ich bin erstaunt, wie viele Leidensgenossen um diese Zeit im ICE sitzen. Ich komme in der Mainmetropole an, muss aber noch drei Stunden warten. Zusätzlich wird mein Flug in letzter Minute annulliert, mit schläfrigen Augen irre ich von Gate zu Gate. Doch irgendwie


»Die Mauer existiert nicht nur in unseren Köpfen.«

Ein Strogg-Sanitäter, ein Constructor und ein Infiltrator greifen ein.


»Unbeliebt: Bush.«

Neben Wüsten- und Eislandschaften bieten die Karten auch Waldgebiete.

schaffe ich es doch in einen Flieger der Lufthansa und komme erleichtert in London Heathrow an. Dort die erste Überraschung: Gutes Wetter in England. Wie oft gibt's denn das? Aber unglücklicherweise wartet hier niemand auf mich. Merkwürdig. Mein Handy klingelt: „Lukasz, wo bist du?", fragt Activisions PR-Manager Bernd Reinartz. „Ich kann den Abholservice nicht finden!", entgegne ich. „Oh, der Typ hat wohl gedacht, du würdest gar nicht mehr kommen und ist wieder weg. Ich besorge dir ein anderes Taxi, das kann aber eine Stunde dauern." Na, die eine Stunde Wartezeit mehr macht den Braten auch nicht fett. Zum Glück gibt es portable Spielkonsolen. Mein Fahrer erscheint pünktlich nach 60 Minuten. Blöd nur, dass der Herr kein Fan von Radiomusik ist. Ich muss mir auf der gesamten Fahrt durch die englische Provinz den Bibelsender anhören. Nun weiß ich endlich, was Paulus in seinem Brief an Philemon geschildert und was Onesimus überhaupt so getrieben hat. Nach einer fast zehnstündigen Reise bin ich zwar verspätet, aber glücklich am Zielort angekommen: Grafschaft Kent, südöstlich von London. Ich stehe vor einem unauffälligen Haus. Ein Schild besagt: „Splash Damage". Hier hausen also die großen Macher von *Wolfenstein: Enemy Territory* und dem kommenden Hoffnungsträger *Enemy Territory: Quake Wars*. Die Sonne scheint, der Redakteur ist glücklich. Vielleicht ist es ja wirklich ein ganz besonderer Job? Apropos, Besonderheiten bietet *Quake Wars* auch.

LERNEINHEITEN

Für einen Mehrspieler-Shooter unüblich dürfen Sie sich in *Enemy Territory: Quake Wars* einen Stützpunkt errichten. Der mobile Kommandoposten (kurz: MCP) ist dabei das Herz jeder Partei. Dieses tonnenschwere Gefährt bewegt sich ähnlich zeitlupenmäßig durch die Gegend wie Kollege Marc Brehme auf einem Laufband. Ist der MCP an einer geeigneten Stelle angekommen, darf er sich ausfahren, Ressourcen einheimsen und Verstärkung anheuern (mehr zum Basenbau erfahren Sie in unserem Kasten „Basenpflege" auf Seite 70). Die Schlachten bieten Platz für 24 bis 32 Spieler. Massengefechte wie in *Battlefield 2* oder *Joint Operations* wollen Splash Damage nicht. Dies zeigt, wie wichtig den Machern der Team-Aspekt des Titels ist. Außerdem handelt es sich um einen reinen Mehrspieler-Shooter, ein Trainings- oder Einzelspieler-Modus ist nicht in Planung. „Die Spieler lernen beim Internetspiel alles, was sie für *Enemy Territory: Quake Wars* wissen müssen", erklärt Paul Wedgwood. Dabei soll ein Missionsziel-System dafür sorgen, dass das Spielprinzip für einen Anfänger durch individuelle Ziele am linken Bildschirmrand näher gebracht wird, je nachdem, welche Klasse er benutzt. Fortgeschrittenen Zockern werden dort Wegpunkte für die Orientierung angezeigt. Sie wissen also stets, wo ein Spieler einen Sanitäter benötigt, wo Nachschub gebraucht wird und welches Fahrzeug zu reparieren ist.

»Liebt die Natur: Wald Disney.«

Tarnung ist alles: Im Dickicht verschanzen sich drei GDF-Soldaten.

Hol's dir runter!

Der Strogg-Oppressor und der GDF-Field-Ops können Nachschub per Luft ordern. Damit rumst es dann ordentlich in der feindlichen Basis!





Erst einmal brauchen Sie ein geeignetes Gebiet, wie etwa diese Straße, um beispielsweise eine Artillerie aufstellen zu können. Ein Transporthubschrauber eilt dann mit der kostbaren Fracht herbei.

3

Ist das Ding heil am Boden angekommen, fährt es Rohr und Standfüße aus – schon ist die Artillerie bereit zum Feuern. Der Field-Ops oder Oppressor braucht nur noch ein passendes Ziel im Feindesland zu finden.



ALTE BEKANNTE

An dem riesigen LCD-Monitor sitzt der sympathische blonde Herr mit Brille. In der Online-Spiele-Szene nennt man Paul Wedgwood einfach „Locki". Er und ein paar Kumpels haben sich im Juni 2001 zusammengetan: „Wir arbeiteten über eineinhalb Jahre spaßeshalber an der Modifikation *Q3 Fortress*, kurz *Q3F*. Dann dachten wir uns, dass es Zeit wäre, eine richtige Firma auf die Beine zu stellen." Und schon war Splash Damage geboren. Bereits nach wenigen weiteren Aufträgen wurden Activision und id Software auf das kleine, aber feine Entwicklerteam aufmerksam. Sie baten Paul und Co., drei Mehrspielerkarten für die „Game of the Year"-Edition eines bekannten id-Shooters zu basteln. Die Jungs hatten es so gut drauf, dass der große Verleger sie engagierte und schnell die Arbeit an *Wolfenstein: Enemy Territory* begann. Der Mehrspieler-Shooter erschien jedoch nicht wie geplant als Vollpreisprodukt im Laden, sondern lediglich als Gratis-Software im Internet. Die Resonanz bei den Zockern war trotzdem immens, die Zahl der Server stieg in gewaltige Höhen. Mit über sechs Millionen registrierten Spielern gehört der Titel zu den drei erfolgreichsten Online-Shootern überhaupt. *Wolfenstein: Enemy Territory* setzt nämlich voll auf Mannschaftsgeist, der in Form von Prämien und verbesserten Fähigkeiten belohnt wird. Es geht also auf den Internetservern nicht nur um möglichst viele Abschüsse auf dem Konto – anders als bei vielen ähnlichen Titeln. Die Spielerklassen ergänzen sich

PARTEIEN

STROGG



»Die Rolling Stones sind einfach nicht tot zu kriegen.«

Wie in vergangenen Titeln im *Quake*-Universum stellen die Strogg eine blutrünstige und angriffslustige Alien-Rasse dar. Im Hintergrund: Strogg-Gebäude und ein Goliath-Walker (links).

MEDITEK
Der Meditek ist essenziell für die Strogg. Er spritzt seinen Kameraden mit einem Schuss sowohl Lebenssaft als auch Munition in die Venen. Außerdem verwandelt er GDF-Pixelleichen in Spawn-Punkte. Fett!

OPPRESSOR
Ausgerüstet mit einer durchschlagsstarken Laser-Pistole kann der Oppressor wichtige Artillerieschläge und Plasma-Angriffe herbeirufen. Zudem hat er einen abgefahrenen Rucksack, dessen Bedeutung wir nicht ergründen konnten.

INFILTRATOR
Der Infiltrator ähnelt der Spion-Klasse aus *Wolfenstein: Enemy Territory* und kann die Kontrolle über seine Feinde übernehmen und sich als GDF-Soldat tarnen. Weitere Besonderheit: Er benutzt die *Quake*-typische Railgun.

TANK
Splash-Damage-Kopf Paul Wedgwood wollte sich noch nicht festlegen, ob diese Klasse nun so heißen wird oder nicht. Der Tank trägt schwere Wummen wie Maschinengewehre und allerhand Granaten und Sprengstoff mit sich.

CONSTRUCTOR
Dieser Heini ist sehr nützlich! Er repariert sämtliche Strogg-Einrichtungen, ordert Geschütze an und verschickt eine Drohne, die völlig selbstständig Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld bearbeitet.

dabei perfekt. Der Field-Ops fordert Luftangriffe an und verteilt Munition, der Techniker repariert zerstörte Brücken und Geschützstellungen und der Sanitäter heilt und wiederbelebt verwundete Kameraden. Wer hier nicht im Team arbeiten will, hat schon verloren. Noch heute, fast drei Jahre nach der Veröffentlichung, erfreut sich der Titel einer fairen und sympathischen Anhängerschaft.

GRÖSSER, SCHÖNER, WETTER

Nicht nur die grafischen Kleinigkeiten fallen uns ins Auge, auch die Weitsicht lässt unsere Kinnlade nach unten klappen. Wie weit entfernt die Ansicht von der Umgebungstextur auch ist (beispielsweise bei einer Kamerafahrt), die gesamte Umgebung bleibt zu jeder Zeit gestochen scharf. Wir wissen zwar nicht, wie die Jungs das gemacht haben, aber das ist uns auch egal. Die dafür verantwortliche so genannte Megatexture-Technik, die aus dem Schädel von Programmiergott John Carmack stammt, kann ohne viel Aufwand riesige, detaillierte Areale auf den Monitor zaubern. Zusätzlich starten die Karten jeweils zu bestimmten Tageszeiten und bieten nette Wettereffekte wie Sandstürme, Regen und Schneefall. Um zu demonstrieren, wie viel Mühe im Wettersystem der Grafikengine steckt, lässt Paul Wedgwood die Sonne hin und her schwingen, den Mond auf- und absteigen und die Wolken über den Horizont fahren. Dabei ändern sich die Licht- und Schatteneffekte der Bäume, Gebäude und Einheiten. Brav, so gefällt uns das. Bisher sind ein Dutzend Karten für die Verkaufsversion

ZUR WAHL

GDF



»Kreuzworträtsel, nasse Kopfbedeckung: Helmsklamm.«

Sie sehen sämtliche Klassen der Global Defence Force, kurz GDF, die ursprünglich EDF (Earth Defence Force) hieß. Aufgrund einer Namensgleichheit mit einer Film-Armee änderten Splash Damage das Kürzel.

INGENIEUR

Der Ingenieur ist das Gegenstück zum Strogg-Constructor. Bewaffnet mit Schrotflinte, Landminen und Sprengfallen, kann er auch Radaranlagen und Verteidigungstürme aufbauen.

SOLDAT

Der Name sagt alles. Die Angriffsklasse der Global Defence Force verfügt über Maschinengewehr, Granaten und einen mächtigen Raketenwerfer. Zudem kann er Waffen stationär aufstellen, die die Kameraden dann benutzen dürfen.

FIELD OPS

Der menschliche Gegenpart zum Oppressor. Luftschläge, Artillerie und Raketenangriffe gehen auf seine Kappe. Zudem stattet er, genau wie die gleichnamige *Wolfenstein*-Klasse, seine Kumpels mit Munition aus.

SANITÄTER

Dieser nette Herr verteilt Pakete mit Lebensenergie an bedürftige GDF-Mitglieder. Sollte einer mal umkippen, schickt der Sanitäter ihn mit einem Defibrilator zurück ins Reich der Lebenden.

RANGER

Im Gegensatz zu allen anderen Klassen besitzt der Ranger ein besonders wichtiges Werkzeug im Krieg: einen PDA-Minicomputer! Damit hackt der Scharfschütze feindliche Verteidigunsanlagen und macht sie unbrauchbar.

BASENPFLEGE

»Auf dem Rummel explodiert: Zuckerwatteautomat.«

»Gute Nacht, John-Boy.«

Vogelperspektive: Die Weitsicht ist dank der Megatexture-Technik unglaublich hoch – und die Optik insgesamt sehr detailliert.

Die GDF-Basis wird angegriffen, während gerade Nachschub aus dem MCP herausrollt.

Fein! Bei *Enemy Territory: Quake Wars* ballern Sie nicht nur, auch bauen ist angesagt!

Okay, an den Basenbau eines umfangreichen Strategietitels kommt *Enemy Territory: Quake Wars* nicht heran. Die Zahl der Gebäude ist überschaubar: Der mobile Kommandoposten ist das Herzstück, Verteidigungstürme wehren feindliche Boden- und Luftangriffe ab und eine Radarstation sorgt für Durchblick für alle Beteiligten GDF-Soldaten. Bei den Strogg fällt das Design der Gebäude und Fahrzeuge noch etwas abgedrehter aus.

Goliath Heavy Walker

„DAS MÄCHTIGSTE VEHIKEL IM SPIEL"
PAUL WEDGWOOD, CHEF UND DESIGNER BEI SPLASH DAMAGE



»Kann sich auch für High-Tech-Schnick-Schnack begeistern: Godzilla.«

geplant. Diese sind in drei Kategorien aufgeteilt: Waldgebiet, Wüste und Eislandschaft. Auf den Internetservern dieser Welt tauchen die Karten, wie schon in *Wolfenstein: Enemy Territory*, als Kampagne auf. Im Klartext heißt das: Sie starten mit Karte A, sammeln Erfahrungspunkte und Orden, nehmen diese in Karte B mit, sammeln mehr Erfahrungspunkte, und so weiter. Ob eine Online-Rangliste wie in *Battlefield 2* geplant ist, konnten wir den Entwicklern nicht entlocken.

KLASSENAUSSCHREITUNGEN

Die Spielerklassen entsprechen denen aus *Wolfenstein: Enemy Territory* (siehe auch: „Parteien zur Wahl"), das Spielprinzip haben die Jungs bei Splash Damage jedoch weiterentwickelt. Gemäß des Titels *Enemy Territory* gilt es für beide Parteien, die riesigen Areale der Maps Stück für Stück zu erobern (für die Übersicht sorgt eine Karte am Bildschirmrand) und die Front möglichst weit ins Feindesland zu drängen. Dabei wird gegnerisches Territorium rot und das eigene Gebiet grün in der Karte eingefärbt. Und anders als beim Vorgänger mit der mittlerweile veralteten *Q3*-Engine gibt es allerhand Fahrzeuge, um einerseits Basen zu bauen und zu verteidigen, andererseits mächtige Offensiven auf feindliche Stützpunkte zu starten. Während die Global Defence Force (GDF) auf klassische Panzer, Amphibienfahrzeuge und Quad-Bikes setzt, schauen die Strogg-Vehikel abgefahrener aus. Mit einem düsteren, futuristischen Design trägt die Alienbrut beispielsweise Jet-Pack-ähnliche Geräte auf dem Rücken oder steigt in den zweibeinigen Goliath Heavy Walker, um die menschliche Rasse spielend einfach auszuradieren. Und auch generell unterscheiden sich die Gegenspieler nicht nur in ihrem Aussehen. Die GDF-Soldaten verfügen wie gewohnt über Lebensenergie und Munition für die Knarren, die hässlichen Strogg hingegen schöpfen Munition aus

»Drei Flugbrillen besuchen Pinocchios Grab.«

Dank des Icarus-Hoverpacks können die Strogg in Windeseile von A nach B fliegen.

»Der Proktologe ist einsatzbereit.«

Ein Sanitäter (links) und ein Field Ops schleichen sich an.

»Hilft Kröten bei der Wanderung: Amphibienfahrzeug«

Zwei Trojan-Truppentransporter greifen eine Gruppe Strogg an. Die Amphibienfahrzeuge bieten Platz für insgesamt fünf GDF-Soldaten.

dem eigenen Lebenssaft. Die Jungs haben ihre Waffen direkt an die Oberarme anmontiert – eklig, aber effektiv.

GEH NACH HAUSE!

Man merkt, dass sich die talentierten Mannen und Frauen bei Splash Damage viele Gedanken gemacht haben, wie man den grandiosen Spielverlauf aus *Wolfenstein: Enemy Territory* in das *Quake*-Universum verfrachten kann. Nach der knapp sechsstündigen Präsentation plausche ich ein wenig mit Paul Wedgwood und Kevin Cloud. Ich reiße noch kurz den Witz, dass doch schon der Vorgänger gratis im Netz verfügbar war und *Quake Wars* sicherlich auch kostenlos zum Download stehen wird. Doch der Gag kommt nicht wirklich gut an und ich steige in mein Taxi. Drei Stunden Wartezeit auf dem London City Airport und eine Nacht in einem muffigen Hotelzimmer in Frankfurt erwarten mich. Wen ich also noch mal „stressfreier Traumjob" sagen höre, den schicke ich als Osterhasen verkleidet in einen Sado-Maso-Club.

Lukasz Ciszewski

Info: www.enemyterritory.com



»Schlecht getarnt: GEZ-Fahnder.«

Enemy Territory: Quake Wars	
GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Splash Damage/Activision
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Battlefield 2, Unreal Tournament 2007

LUKASZ CISZEWSKI

Ich mag *Quake 4*. Ich verehre *Wolfenstein: Enemy Territory*. Logische Konsequenz: Ich liebe *Enemy Territory: Quake Wars*! Bei der Ankündigung auf der E3 2005 war ich noch sehr skeptisch, wie ein solches Grafikspektakel überhaupt möglich sein soll. Doch ich habe es mit eigenen Augen gesehen. Megatexture sei Dank. Zudem erweitert man das brillante Spielprinzip des Vorgängers mit sinnvollen Neuerungen. Die Mehrspieler-Shooter-Fans bekommen einen neuen Gott!



Zu Spielbeginn ist Hauptcharakter Tommy lediglich mit einer Rohrzange bewaffnet. Fette Wummen gibt's erst später.

Rette deine Rothaut!

Diesem Alien wurden die Beine amputiert, die man durch ein mechanisches, spinnenähnliches Laufgestell ersetzte.

Die Wucht der Geschosse schleudert einen Gegner in den Abgrund. Rechts wartet bereits das nächste Alien auf seine Abreibung.



Spring doch!

Stargate lässt grüßen: In *Prey* wimmelt es nur so vor Sprungtoren.



»Fliegt immer im Kreis: besoffenes Glühwürmchen.«

Hinter den glühenden Kreisen verbirgt sich ein Portal, das in einen entfernten Levelabschnitt führt. Die Besonderheit besteht darin, dass Sie nicht nur auf die andere Seite gucken, sondern auch hindurchschießen können, um beispielsweise einen ahnungslosen Gegner zu überraschen. Bedenken Sie aber immer, dass auch Aliens durch die Tore springen und feuern.



»In Tschernobyl haben Kinder nicht nur Weihnachten leuchtende Augen.«

Diese Kinder wurden von einem parasitären Alien befallen, der deren Körper kontrolliert.

PC ACTION auf Beutezug: Wir spielten exklusiv den Ego-Shooter PREY an und verraten, warum *Doom 3* und *Quake 4* bald einpacken können.
Seit fast einem Jahrzehnt haben wir auf diesen Tag gewartet. Nein, wir meinen nicht etwa den Tag, an dem Jungkollege Ciszewski endlich seine Unschuld verliert. Denn den wird es wohl nie geben. Vielmehr ist die Rede von unseren ersten Gehversuchen in *Prey*. Ursprünglich sollte der Ego-Shooter irgendwann im Jahr 1998 erscheinen. Doch dann wurde es um das ehrgeizige Projekt von 3D Realms in etwa so ruhig wie um Ex-Modern-Talking-„Sänger" Thomas Anders: Entwicklung eingestellt. Doch wie heißt es so schön: Totgesagte leben länger. 2001 nahmen sich die Human Head Studios heimlich, still und leise des Projekts an und fingen von vorn an. Auf der diesjährigen E3 gab es bereits ein paar Spielszenen zu bestaunen, die Shooter-Fans schlaflose Nächte bereiteten. Nun endlich, an einem sonnigen Novembertag, durften wir in London hinter verschlossenen Türen zum ersten Mal selbst Hand an *Prey* legen. Und wir können Ihnen schon jetzt verraten, diesen Ausflug vergessen wir nicht so schnell.

NUR DIE LIEBE ZÄHLT

Bereits bei der Hauptfigur ist klar: *Prey* ist alles andere als ein Ego-Shooter von der Stange. Statt mit einem 08/15-Muskelpaket in die Schlacht zu ziehen, schlüpfen Sie in die Rolle eines Cherokee-Indianers, der eigentlich überhaupt keinen Bock auf ein halsbrecherisches Abenteuer hat, sondern am liebsten mit seiner Freundin Jenny herummacht. Ein wirklich sympathischer Typ! Wegen ihr schmeißt er sogar seinen Job bei der US Army und verdingt sich in der Nähe des Reservats als Automechaniker. Tja, was tut man nicht alles, um bei der Angebeteten zu sein. Am liebsten würde Tommy ja mit seiner Squaw das Weite suchen und das windige Wigwam gegen eine stylische Bude in New York oder Las Vegas tauschen. Doch die Tussi will lieber in der Einöde beim Großvater bleiben. Typisch Frau. Immer muss alles nach ihrem Kopf laufen. So diskutieren die beiden Turteltäubchen jeden Tag in der Kneipe aufs Neue. Bis urplötzlich das Chaos ausbricht. Die Erde fängt an zu beben, Tische wirbeln durch die Luft, das Dach fliegt davon – grelle Lichtstrahlen scheinen alles und jeden magisch anzuziehen. Selbst Tommy und Jenny können sich nicht mehr auf den Beinen halten und heben ab. Da bekommt der Begriff Himmelfahrtskommando eine völlig neue Bedeutung. Im nächsten Augenblick finden wir uns in einem merkwürdigen Raum wieder. Von der Schickse und ihrem Opa fehlt jede Spur. Das erste was uns durch den Kopf geht: „Was ist passiert, wo zur Hölle sind wir gelandet?"

GEFANGENENTRANSPORT

Timothy Gerritsen, Chef von Human Head, klärt uns in London prompt auf: „Ein riesiges, lebendiges Alien-Raumschiff von der Größe des Staates



»Der Beweis: Auch ältere Menschen können gut zu Vögeln sein.«

Tommys Vater, der zu Spielbeginn stirbt, bringt ihm in Rückblenden nützliche Dinge wie den Spirit Walk bei.



»Nach der Wahlniederlage entwickeln die Grünen nun wieder Kampfgeist.«

Zwei Monster versperren Tommy den Weg durchs Alien-Raumschiff. Da hilft nur noch rohe Waffengewalt.

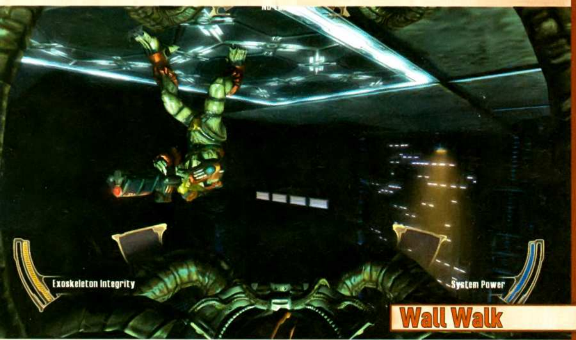
Da geht was!

Hauptcharakter Tommy hat drei Spezialaktionen auf Lager, die wir Ihnen hier vorstellen.



Spirit Walk

Sie wollen ungesehen einen Schalter betätigen oder einen Gegner überraschen? Dann setzen Sie den Spirit Walk ein. Hier verlassen Sie per Knopfdruck den Körper und wandeln als unsichtbares Gespenst durch die Levels. Nur wenn Sie jemanden mit Pfeil und Bogen attackieren, fällt die Tarnung auf. Aber Vorsicht: Tommys Hülle bleibt die ganze Zeit über schutzlos zurück und stellt eine leichte Beute für den Feind dar. Flackert der Bildschirm rot, wird Tommy angegriffen und Sie sollten schnellstens zurückkehren, um sich zu verteidigen.



Wall Walk

Ganz im Stile von *Aliens vs. Predator 2* gehen Sie beim Wall Walk die Wände hoch. Allerdings funktioniert dieses Manöver nur an speziellen Stellen, die wie leuchtende Pfade aussehen. Da sich auch Gegner kopfüber an der Decke bewegen können, sollten Sie die Umgebung besonders gut im Auge behalten. Denken Sie ebenfalls immer daran, dass sich die Wall-Walk-Routen an Terminals deaktivieren lassen. In diesem Fall knallt der Gipfelstürmer unsanft auf den harten Boden. Ein idealer Trick, wenn die Munition zur Neige geht.



Death Walk

Sollte Tommy einmal das Zeitliche segnen, landet er im so genannten Death Walk. Hierbei handelt es sich um eine Art Nachwelt, in der Sie als Geist versuchen müssen, Ihren Körper wieder zu bekommen. Ihre Aufgabe besteht darin, innerhalb weniger Sekunden eine bestimmte Anzahl an Aliens abzuschießen. Gelingt das, kehrt Tommy zurück unter die Lebenden. Haben Sie auf den Death Walk keinen Bock, machen Sie einfach von der Quickload-Funktion Gebrauch und laden einen früheren Spielstand.



»Bei rechten Zecken selten Geistesblitz.«

In dieser Szene greifen gleich mehrere Außerirdische aus der Luft an, die wir mit unserer Strahlenkanone abschießen.

Texas springt von einem Planeten zum nächsten und saugt die verschiedenen Zivilisationen auf. Die Bewohner werden auf dem Schiff als Geiseln gehalten und zu willenlosen Kreaturen umgezüchtet." Aha! Und wir dachten schon, die Borg aus *Raumschiff Enterprise* wären hinter uns her. „Tommys Aufgabe besteht nun darin, Jenny und den Großvater zu finden und in Sicherheit zu bringen." Ähm, mit einer großen Rohrzange? Im ersten Level fühlt man sich ein bisschen wie Gordon Freeman in *Half-Life 2*. Denn statt einer fetten Wumme zaubert der Held wider Willen sein Mechanikerwerkzeug aus der Jackentasche. Aber wer den Brettspielklassiker *Cluedo* kennt, weiß, welchen Schaden man mit diesem Gegenstand anrichten kann. Und so verkloppen wir die ersten Meter munter kleine hundeähnliche Viecher. Ganz wohl ist uns dabei jedoch nicht. Irgendwie wirkt die gesamte Umgebung organisch. Die Gänge pulsieren, als würde dahinter ein Herz schlagen. Das meinte Gerritsen also mit dem lebendigen Schiff. Plötzlich purzeln Eier aus den Wänden und schleimige Aliens mit großen



»Wanderweg: Benutzung auf eigene Gefahr!«

Hier bewegen wir uns auf einer Wall-Walk-Route an der Wand entlang und beschießen einen überraschten Gegner.



Hier fliegen wir mit dem Hover-Shuttle dicht an einen Asteroiden heran, um die beiden Gegner auszuschalten.

Rechts im Bild sehen Sie ein Portal, durch das man in andere Levelabschnitte gelangt. Zuerst erldigen wir aber noch die Gegner.

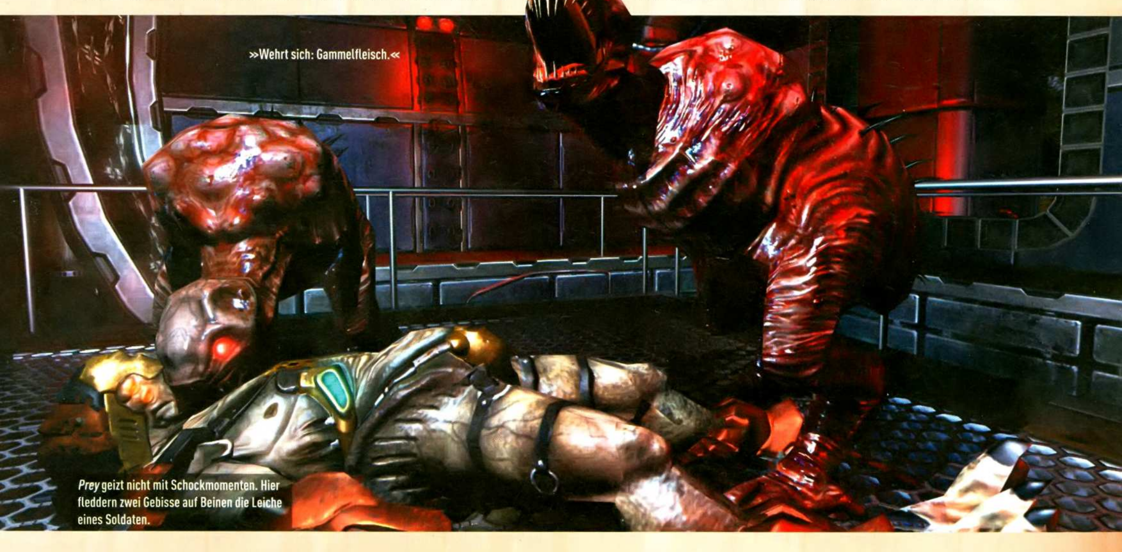
Beißerchen schlüpfen. Eine eklige Szene. Glücklicherweise finden wir eine seltsame Knarre, die Energiestrahlen verschießt und erledigen das Ungeziefer. „Soviel zum ersten Level", sagt Gerritsen und lädt eine neue Spielumgebung.

GEH AN DIE DECKE!

„Jetzt zeige ich euch etwas richtig Abgefahrenes, den Wall Walk." Im nächsten Augenblick hängt unser Charakter wie eine Fledermaus an der Decke. Krass! Wie das möglich ist? Überall in der Welt von *Prey* findet man fließbandähnliche Pfade, die an den Wänden entlangführen. Betritt Tommy so einen Weg, ändert sich die Schwerkraft für ihn und er läuft, als trüge er Magnetschuhe. Am einfachsten lässt sich dieses Spielelement mit *Aliens vs. Predator 2* vergleichen. Schon damals konnten Sie als gefräßiges Monster an der Decke krabbeln. Nur dass Sie in *Prey* nicht so leicht die Orientierung verlieren, da Sie sich ja auf festgelegten Bahnen bewegen. Etwas mulmig war uns in London dennoch zumute. Vielleicht lag das aber auch an dem britischen Schweinebauch, den wir in der Kneipe um die Ecke zu Mittag verdrückten. Dank des Wall Walks gelangen Sie nicht nur an unerreichbar geglaubte Plätze, Sie können auch ganz hervorragend Außerirdischen auflauern, die nicht damit rechnen, dass jemand von oben zuschlägt. Natürlich sollten auch Sie ständig auf der Hut sein, denn die Wall-Walk-Routen sind für jedermann begehbar. Vorausgesetzt, sie wurden vorher aktiviert. Kriegen Sie Tommy partout nicht hoch, halten Sie nach einem Schalter Ausschau, der die Routen in Gang bringt. Der Clou: Statt Munition zu verschwenden, knipsen Gegner gern den Strom aus und freuen sich, wenn Sie aus drei Metern Höhe auf die Fresse knallen. Besonders im Mehrspieler-Modus dürfte diese hinterhältige Taktik für Lacher sorgen.

GEFIEDERTER HELFER

Dass es bei PC ACTION-Redakteuren piept, ist kein großes Geheimnis. Aber wussten Sie, dass auch Tommy einen Vogel hat? Genauer gesagt handelt es sich dabei um den kleinen Falken Talon – Tommys Haustier, als er noch ein Kind war. Das Federvieh folgt Ihnen in *Prey* auf Schritt und Tritt. Keine

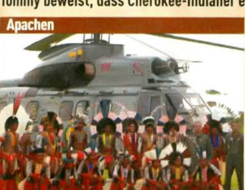


Prey geizt nicht mit Schockmomenten. Hier fleddern zwei Gebisse auf Beinen die Leiche eines Soldaten.

Wilde Stämme

Tommy beweist, dass Cherokee-Indianer einiges auf dem Kasten haben. Wie es um andere Stämme bestellt ist, lesen Sie hier.

Apachen



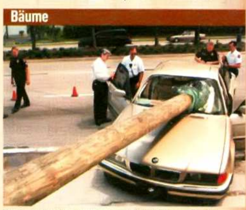
Die Apachen zählten früher zu den brutalsten Indianern. Seit aber eine Kamera bei einem Gruppenfoto deren Seelen einfing, arbeiten sie nur noch als willenlose Statisten in Hollywood. Übrigens: Das im Hintergrund ist kein Apache.

Sioux



Ausgerechnet der einzige Indianerstamm mit eigener Schuhmarke tauschte die bequemen Mokassins gegen Billigstiefel. Mit den lauten Absätzen konnten sich die Sioux nicht mehr an ihre Beute anschleichen und starben aus.

Bäume



Der gemeine Baumstamm steht völlig zu Recht nicht unter Naturschutz. Ab und an verirren sich ein paar aggressive Exemplare in bewohnte Gebiete und richten dort immense Schäden an. Es empfiehlt sich, immer eine Säge mitzuführen.

Fotos: action press [3]

»Kevin hat Britney Spears Hörner aufgesetzt.«

Der Centurion gehört zu den mächtigsten Gegnern. Seine Hände sind zu doppelläufigen Kanonen umfunktioniert.

»Auf Drogen: Wilhelm Tell.«

Im Spirit-Walk-Modus greifen wir mit Pfeil und Bogen diese überdimensionalen Alien-Gehirne an.

Sorge, der Piepmatz kackt Ihnen nicht aufs Dach, vielmehr lotst er Sie durch die stellenweise etwas verschachtelten Levels und macht Sie auf wichtige Dinge, zum Beispiel einen verborgenen Schalter, aufmerksam. Wenn Sie also nicht weiter wissen, brauchen Sie nicht gleich ins Lösungsheft zu schauen, Talon hilft Ihnen bestimmt aus der Patsche. Doch damit nicht genug, der Falke kann noch mehr, als „nur" Tipps geben. Stecken Sie im Kampf gegen mehrere Feinde, flattert Talon mutig auf die Fieslinge zu und lenkt diese ab. Im Idealfall können Sie dadurch die Aliens der Reihe nach aufs Korn nehmen, ohne von allen gleichzeitig angegriffen zu werden. Praktisch! Vielleicht sollte George W. Bush auch Vögel für seine Truppe dressieren ...

SCHRECK LASS NICHT NACH!

In *Prey* kämpfen Sie nicht nur gegen abgedrehte Monster, die aus dem Gruselkabinett des Schweizer Künstlers H.R. Giger (*Alien*) stammen könnten, der Ego-Shooter wartet auch mit vielen gelungenen Schockmomenten auf. So treffen Sie in einem der 20 Levels auf eine Zelle, in der zwei Mädchen eingesperrt sind. An den Wänden erkennen Sie mit Blut gemalte Strichmännchen, auf den Boden wurde das Wort „Evil" (böse, schlecht, Sünde) gekrakelt. Die völlig verstörten Kinder flehen verständlicherweise um Hilfe. Auf einmal taucht ein Geist auf und ergreift Besitz von einem der beiden. Die Augen beginnen zu glühen, der Gesichtsausdruck wird fies. Im nächsten Moment packt die Kleine ihre Gefährtin und spießt sie mit voller Wucht an einem Rohr auf. Was für eine Sauerei! Überhaupt begegnen Ihnen von Aliens besessene Kinder häufiger im Spiel. Einmal mussten wir sogar gegen ein wild gewordenes Mädchen kämpfen, das die Fähigkeit besaß, sich unsichtbar zu machen. Kein leichtes Duell! Unser Indianer segnete dabei sogar das Zeitliche. Trotz Schnellspeicherfunktion ist in diesem Fall kein alter Spielstand zu laden, denn im so genannten Death Walk erlegen Sie als Geist mit Pfeil und Bogen Gegner und gewinnen dadurch Ihren Körper zurück. So will Human Head den Spielfluss aufrecht halten. Ganz neu ist das System übrigens nicht: Schon in *World of Warcraft*

INTERVIEW

„DUKE NUKEM VERKÖRPERT GENAU DAS GEGENTEIL VON TOMMY."

Kein Geringerer als der Human-Head-Chef persönlich stand uns in London Rede und Antwort. Wir sprachen mit Timothy Gerritsen über den Mehrspieler-Modus, *Duke Nukem Forever* und schaurige Aliens.

PC ACTION Einige Monster erinnern uns stark an *Doom 3* oder *Alien*. Von welchen Spielen und Filmen habt ihr euch bei der Entwicklung inspirieren lassen?
TIMOTHY GERRITSEN: In *Prey* dreht sich alles um kybernetische Verbesserungen. Das Alien-Schiff schnappt sich die verschiedenen Lebensformen, kreuzt sie miteinander und montiert irgendwelche abgefahrenen Waffen dran. So entstehen völlig neue, nihilistische Spezies. Die Werke von H.R. Giger kamen unseren Vorstellungen am nächsten und haben deshalb den größten Einfluss auf die Designer ausgeübt. Es gibt zum Beispiel sackartige, mit Gras gefüllte Kreaturen oder schwebende Monster mit Tentakeln. Alles in allem unterscheiden sich die Gegnertypen enorm voneinander.

PC ACTION Wenn du die Wahl hättest, welcher Alien wärst du gern?
TIMOTHY GERRITSEN: Da brauche ich nicht lange überlegen: Am liebsten würde ich als Centurion rumlaufen, weil er so gigantisch ist und alles andere in seiner Nähe überragt.

PC ACTION Was hat es mit dem Vogel auf sich, der die ganze Zeit um Tommy herumschwirrt? Ist er unsterblich und kann man ihm Befehle geben?
TIMOTHY GERRITSEN: Der Falke Talon war eine Art Haustier für Tommy. Leider starb der Vogel während Tommys Kindheit. Als Tommy jedoch seine spirituelle Seite entdeckt, kehrt Talon als übernatürliches Totem aus der indianischen Mythologie zurück und fungiert als tierischer Ratgeber, der den Spieler unterstützt. So übersetzt Talon für Tommy die außerirdischen Sprachen und lenkt die Aufmerksamkeit größerer Gegneransammlungen auf sich, damit sich sein Meister auf einen einzigen Feind konzentrieren kann. Außerdem macht dich Talon auf wichtige Dinge in der näheren Umgebung aufmerksam, die einem leicht entgehen könnten. Befehle nimmt der Falke aber nicht entgegen. Er handelt völlig eigenständig.

PC ACTION In *Quake 4* oder *Doom 3* ist die Taschenlampe eines der wichtigsten Utensilien. Wie sieht es mit *Prey* aus? Immerhin setzt ihr ja dieselbe Technik ein.
TIMOTHY GERRITSEN: Ich kann euch beruhigen, es gibt KEINE Taschenlampe in *Prey*. Stattdessen kommt ein Benzinfeuerzeug zum Einsatz, das nach einer Weile überhitzt, sodass man es ausmachen muss. Schließlich ist Tommy kein Marine, der mal eben eine Taschenlampe dabei hat, während er von Außerirdischen entführt wird. Das wäre sehr unglaubwürdig. Außerdem erzeugt das flackernde Licht des Feuerzeugs eine viel düstere Atmosphäre als der geradlinige Strahl einer Taschenlampe, wenn man durch stockdunkle Gänge tappt. Was die dynamische Beleuchtung anbelangt, haben sich unsere Jungs richtig ausgetobt. Übrigens: Im Gegensatz zu *Doom 3* muss man das Feuerzeug wegstecken, um die Waffe zu benutzen.

PC ACTION In *Prey* gibt eine Menge Easter Eggs. Hast du einen Favoriten?
TIMOTHY GERRITSEN: Ich weiß nicht, ob ich einem speziellen Easter Egg den Vorzug geben würde. Alle sind ziemlich originell: Man betritt zum Beispiel einen Aufzug, fährt nach oben, dabei kracht ein Monster gegen die Wand und fällt über die Kante in die Tiefe. Dieser Sturz sieht verdammt ulkig aus. Außerdem gibt es – mehr oder weniger lustige – Graffiti an den Wänden und man erkennt auch diverse Schriftzüge, wie etwa die Namen von bekannten Alkoholherstellern oder unseren Teammitgliedern.

PC ACTION Klär uns bitte auf: Warum sollten wir den Death Walk spielen, wo es doch eine Schnellspeicherfunktion gibt?
TIMOTHY GERRITSEN: Über diesen Punkt haben wir sehr lange debattiert. Nichts reißt einen mehr aus dem Spiel als der Tod der eigenen Figur. Da vertieft man sich in die Hintergrundgeschichte, fiebert mit dem Helden mit, plötzlich stirbt der Typ und man spielt das Ganze noch mal durch. Das ist ziemlich ermüdend und wirft einen komplett aus der Bahn. Deshalb haben wir uns für den Death Walk entschieden, der den Spieler im Falle seines Dahinscheidens in eine Nachwelt transportiert. Dort verteidigt man sich gegen ein paar Gegner und kehrt auf die Erde beziehungsweise das Alien-Schiff zurück. Diese Aktion dauert nie besonders lang. Normalerweise steht man innerhalb von acht Sekunden wieder auf den Beinen und kann weitermachen. Natürlich haben wir auch Verständnis für den typischen Ego-Shooter-Zocker und geben ihm das, was er erwartet: Quicksave und Quickload. Letztendlich entscheidet jeder für sich selbst, wie er *Prey* spielt. Ich persönlich ziehe den Death Walk einem Ladebildschirm vor.

PC ACTION Schon in *Aliens vs. Predator 2* konnte man an Wänden entlanglaufen. Allerdings verloren wir damals rasch die Orientierung und uns wurde kotzübel. Wie viel mutet *Prey* unserem Magen zu? Kann ich vorher ohne Bedenken eine Pizza essen?
TIMOTHY GERRITSEN: Unser Ziel ist es, dass die Welt trotz Wall Walk begreifbar bleibt. Deshalb haben wir Anhaltspunkte eingebaut, damit die Orientierung, selbst wenn man kopfüber läuft, nicht verloren geht. Wird plötzlich die Schwerkraft abgeschaltet, hat das ja auch eine Auswirkung auf herumliegende Gegenstände. Diese purzeln in die entsprechende Richtung, was dem Spieler wiederum einen logischen Bezugspunkt liefert. Guckt dir hingegen jemand beim Zocken über die Schulter, wirkt das Geschehen sehr verwirrend auf ihn, da er ja nicht auf *Prey*, sondern auf die reale Welt fixiert ist.

PC ACTION Warum habt ihr ausgerechnet einen Indianer als Hauptcharakter gewählt und nicht etwa Duke Nukems kleinen Bruder?
TIMOTHY GERRITSEN: Duke Nukem verkörpert genau das Gegenteil von Tommy. Der Duke ist ein Superheld. Er geht mit geschwellter Brust raus und tritt den Aliens in ihre schleimigen Hintern. Tommy hingegen will eigentlich nur ein schönes Leben mit seiner Freundin genießen. Doch dann kommen die Außerirdischen und machen seinem Plan einen Strich durch die Rechnung. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als ums nackte Überleben zu kämpfen. Tommy würde niemals morgens aufstehen und schreien: „Hey, heute rette ich das Universum!" Dank der indianischen Mythologie, die Tommy umgibt, können wir ein viel dramatischeres Spielerlebnis erzeugen, als es mit Dukes comicartigem Charakter der Fall wäre.

PC ACTION Wo wir schon beim Thema sind, arbeitet ihr eigentlich auch an *Duke Nukem Forever*? Schließlich steckt ja 3D Realms auch hinter *Prey*.
TIMOTHY GERRITSEN: Nein, *Duke Nukem Forever* wurde und wird hauptsächlich von 3D Realms allein produziert. Human Head arbeitet hingegen als eigenständiges Team. Nichtsdestotrotz konnte ich bereits einen Blick auf *Duke Nukem Forever* werfen und ich kann dir sagen, es sieht unglaublich gut aus. Sehr viel mehr darf ich aber nicht verraten.

PC ACTION Auch nicht das Erscheinungsdatum?
TIMOTHY GERRITSEN: Naja, wenn's sonst nichts ist, gern: When it's done! (dt.: Wenn es fertig ist.) *lacht fies*



Timothy Gerritsen ist Chef des amerikanischen Entwicklerstudios Human Head.

PC ACTION Verdammt! Dann verrate uns wenigstens, was die größte Herausforderung bei der Entwicklung von *Prey* war.
TIMOTHY GERRITSEN: Abgesehen davon, dass *Prey* ein richtungsweisender Shooter werden soll, bestand die größte Herausforderung darin, das wir mit niemandem über das Spiel reden durften. Wir mussten jahrelang abgeschottet arbeiten, damit keine einzige Information nach außen dringt. Das war nicht gerade einfach.

PC ACTION Was habt ihr euch für den Mehrspieler-Modus einfallen lassen?
TIMOTHY GERRITSEN: An erster Stelle stand bei der Entwicklung die Einzelspieler-Kampagne. Nichtsdestotrotz bauen wir auch ein Deathmatch ein, in dem die neuartigen Spielelemente, also Wall Walk, Spirit Walk und die Portale zum Einsatz kommen. Außerdem legen wir *Prey* einen Editor bei, mit dem die Community hoffentlich viele fantastische Mods programmiert.

PC ACTION Sag mal, warum trägt *Prey* eigentlich denselben Namen wie der berühmte deutsche Bariton Hermann Prey?
TIMOTHY GERRITSEN: Ganz einfach, wir haben das Spiel von ihm lizensieren lassen. *grinst* Nein, Spaß beiseite, es gibt auch ein Buch von Michael Crichton, das denselben Namen trägt. Unser *Prey* hat aber mit keinem von beiden etwas gemein.

PC ACTION An welchen Spielelementen arbeitet ihr gerade, wie weit seit ihr mit *Prey*?
TIMOTHY GERRITSEN: Wir sind bereits ziemlich weit. Alle Levels sind mittlerweile soweit fertig und die Beleuchtung passt auch schon zum größten Teil. Im Moment arbeiten wir eigentlich nur noch an der Spielbalance, den Animationen und der Lippensynchronisation.

PC ACTION Das klingt, als ob *Prey* schon bald im Laden stehen könnte. Wann ist es endlich so weit?
TIMOTHY GERRITSEN: Das will ich euch verraten. Der offizielle Erscheinungstermin lautet genau wie bei *Duke Nukem Forever* und allen anderen 3D-Realms-Spielen: „When it's done". *grinst* Sieh es mal so: George Broussard, der Boss von 3D Realms, hat mir ein Implantat in den Kopf gepflanzt, welches sofort explodiert, wenn ich ein Datum nenne. Eine schreckliche Bürde, die ich da mit mir herumschleppe. *lacht*

---

schaffen Sie auf ähnliche Art und Weise den Sprung zurück unter die Lebenden.

WIR BRAUCHEN EIER – OSTEREIER!

Ab und an schickt Sie *Prey* zurück in die Vergangenheit, wo die Entwickler in Form von Rückblenden mehr über die Beziehung zwischen Tommy und Jenny preisgeben. Timothy Gerritsen demonstriert anhand einer solchen Szene, mit welcher Liebe zum Detail die Levels gestaltet sind und dass nicht an Easter Eggs gespart wurde. In Großvaters Kneipe treffen wir unsere Braut. Bevor wir uns auf einen Plausch einlassen, erleichtern wir uns erst einmal auf dem Klo. Spülung, Wasserhahn, Seifenspender, Handtuchtrockner – einfach alles funktioniert. Wie einst beim indizierten *Duke*-Abenteuer. Sogar der Kondomautomat spuckt seine Ware aus. Frustrierend: Zu einem Schäferstündchen lässt sich Jenny nicht überreden ... Dafür laden Spielautomaten zu einer kurzen Partie Black Jack oder Poker ein. Wir könnten auch einen Schwarz-Weiß-Film auf dem Monitor an der Decke gucken, aber Gerritsen warnt: „Die Typen leben in Oklahoma. Deswegen läuft ein unglaublich mieses Programm."

DA FÄHRST DU AUS DER HAUT

Nicht nur die Liebe spielt bei den Zeitreisen eine Rolle. Im späteren Verlauf treffen Sie in der Wüste gar auf Ihre Vorfahren, die Tommy in die indianische Mythologie einführen und ihm nützliche Tricks beibringen. Einer davon ist der Spirit Walk, der schwer an die *Soul Reaver*-Serie erinnert. Per Knopfdruck verlässt Tommy seinen Körper, der schutzlos an Ort und Stelle verbleibt, und wandelt als Gespenst durch die Levels. Solange er nicht von seiner Geister-Armbrust Gebrauch macht, ist er für die Gegner völlig unsichtbar. Da wird selbst Schleichkönig Sam Fisher neidisch. Ein weiterer Vorteil des Spirit Walks ist, dass Tommy über speziell markierte Abgründe laufen kann. So gelangen Sie an versteckte Bonusgegenstände und lösen logisch aufgebaute Puzzles. Ein Beispiel gefällig? Gern: In einer riesigen Halle windet



Human Head ließ sich beim Monsterdesign von den Werken des Schweizer Künstlers H.R. Giger inspirieren.

Böse Überraschung: Dieses fette Alien kam gerade durch das Sprungtor und nimmt Kurs auf Tommy.

Von wegen der Hund ist des Menschen bester Freund: In *Prey* entpuppt sich Tommys Lieblingsvogel, der Falke Talon, als Retter in der Not. Talon weist auf verborgene Schalter hin, übersetzt für Sie außerirdische Terminals und lenkt sogar Gegner ab, damit Sie sich auf einen Feind konzentrieren können und nicht von allen gleichzeitig attackiert werden. Ein wirklich sympathischer Piepmatz!

sich ein Weg nach oben. Dummerweise klafft an einer Stelle eine Lücke, die sich selbst durch einen beherzten Sprung nicht überwinden lässt. Auf der anderen Seite erkennen Sie einen Schalter und neben Ihnen schwebt eine Bodenplatte. Hm, was ist zu tun? Eigentlich ganz einfach. Zunächst stellen Sie sich auf das Bruchstück. Anschließend verlassen Sie den Körper und fliegen im Spirit-Walk-Modus über die Schlucht. Jetzt brauchen Sie nur noch den Schalter umlegen und voilà: die Platte setzt sich in Bewegung und transportiert Ihre zurückgelassene Hülle auf die andere Seite. Sehr praktisch!

BEWÄHRTE TECHNIK

Neben den gelegentlichen Rätseleinlagen gibt es in *Prey* eine ganze Reihe netter Physikspielereien zu bestaunen. Um einige vorzuführen, wählte Timothy Gerritsen einen Außenlevel, in dem wir ein Hover-Shuttle – das zugleich auch das einzige Fahrzeug in *Prey* darstellt – durch die Schwerelosigkeit manövrieren. Dabei bekommen wir es mit fetten, fliegenden Außerirdischen zu tun, die frappierende Ähnlichkeit mit dem Endgegner aus *Half-Life 1*, einem überdimensionalen Hirn, aufweisen. Erschwerend kommt hinzu, dass Asteroiden durch die Gegend eiern und die größeren Brocken unseren Flieger anziehen. Sowohl bei der Physik- als auch der Grafikengine handelt es sich um die *Doom 3*-Technik. Besonders die plastisch wirkenden Gegner gefallen immer wieder aufs Neue. Ach ja, ähnlich dunkel wie in *Doom 3* geht es in *Prey* nicht zu und die Levels scheinen sehr viel mehr Abwechslung zu bieten als nur enge Korridore. Oftmals verschlägt es Sie auch unter den freien Himmel.

SCHUSS AUFS TOR

Neben Spirit, Death und Wall Walk wartet *Prey* mit einer weiteren Besonderheit auf: den Portalen. Diese glühenden Tore beamen Sie an völlig andere Levelabschnitte. Der Clou: Tommy erkennt bereits vor dem Trip, wer auf der anderen Seite lauert und kann durch das Tor Gegner beschießen. Aber Vorsicht, der Feind feuert natürlich durch die Öffnung zurück oder springt gar zu Ihnen rüber. Genauso abgefahren wie die bizarren Monster, die von einer Kreuzung zwischen Mensch und Spinne bis hin zu einem überdimensionalen Stier reichen, sind die neun organischen Waffen. Eine davon ist ein kleiner Alien. Reißen Sie ihm die Beine aus, fungiert er als Handgranate. Ganz anders ist die Hider Gun: Sie überzieht den Feind mit einer ätzenden Säure, im Sekundär-Modus hingegen verschießt sie schleimige Kugeln, die an Wänden abprallen. Gut gefallen hat uns auch der Raketenwerfer. Mit ihm feuern Sie nicht nur Projektile ab sondern bauen auf Wunsch einen Schild aus Giftgas um sich herum auf. Im wahrsten Sinne des Wortes: atemberaubend!

Benjamin Bezold

Info: www.prey.com

Prey

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Human Head/Take 2
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Doom 3, Quake 4, Half-Life 2

BENJAMIN BEZOLD

Als Kassenpatient bin ich lange Wartezeiten gewohnt. Deswegen stört es mich nicht, dass *Prey* mit zehnjähriger Verspätung kommt. Hauptsache, das Teil rockt die Hütte. Und genau in diesem Punkt bin ich zuversichtlich. Was ich in London sah, war spektakulär. Statt *Doom 3* & Co. aufzuwärmen, setzt *Prey* auf innovative Spielelemente wie den Wall Walk und auf logische Puzzles. Und das Beste überhaupt: Man ist nicht die ganze Zeit in dunklen Gängen unterwegs, sondern kämpft auch mal im Freien oder in großen Hallen. Was das Monsterdesign anbelangt, scheiden sich die Geister. Keine Frage, die Biester sind hervorragend modelliert und sehen auch sehr Furcht einflößend aus, aber irgendwie hat man den Eindruck, die Typen schon mal irgendwo gesehen zu haben. Was man allerdings nicht von den abgefahrenen Waffen behaupten kann. Ach ja, in Kinderhänden dürfte *Prey* aller Voraussicht nach nichts zu suchen haben. Das stört uns Erwachsene allerdings nicht.

»Haben auch mit Ölkatastrophen zu kämpfen: die Hero Turtles.«

Dank *Unreal Engine 3* schaut alles ziemlich aufpoliert und sauber aus.

Im Namen der Dose

Aus Dänemark kommen gute Hotdogs. Und bald auch ein eisenharter Ego-Shooter mit neuester Grafik-Engine – wie PROJECT IM.

Erscheinen drei Spiele oder Filme zu einem Thema, spricht man üblicherweise von einer Trilogie. Es gibt gute und weniger gute Beispiele für Dreiteiler. Die *Star Wars*-Episoden 4 bis 6 etwa sind ein Musterbeispiel, wie eine Geschichte über mehrere Jahre interessant bleiben kann. Aber wer die zwei Nachfolger zu *Matrix* gesehen hat, weiß, wie leicht so was auch mal in die Hose geht. Die Verantwortlichen für den Shooter *Project IM* geben sich in der Hinsicht zuversichtlich. Der Managing Director der noch recht unbekannten dänischen Spieleschmiede Zero Point Software (ZPS), Nicolai F. Grønborg, kündigt in einer Presseerklärung das erste ZPS-Werk als Trilogie an. Eigentlich ergeben sich Fortsetzungen doch erst im Erfolgsfall ... Aber Dänen sind nun mal Optimisten. Das macht uns an.

ZUKUNFTSMUSIK

Wir geben zu, dass uns *Project IM* hauptsächlich wegen der äußeren Werte aufgefallen ist. Ganz wie bei einer Frau eben. Zero Point Software – die Firmengründung ist nicht einmal ein Jahr her –, holte sich kurzerhand die fantastische *Unreal Engine 3* ins skandinavische Boot. Ein nicht mal zwei Minuten langer Teaser kündigt auf der offiziellen ZPS-Homepage Großes an. Zwar sieht man lediglich einen vierköpfigen Söldnertrupp in der Gegend herumstehen, einen Gleiter einfliegen und einen Mech in eine Halle laufen, doch die Verheißungen für *Project IM* klingen wahrlich verführerisch: „*Project IM* ist ein Sciencefiction-Shooter und Adventure mit einer unvorhersehbaren Hintergrundgeschichte", heißt es in der Pressemitteilung. Bei *Project IM* soll der Fokus „stark auf Realismus" liegen – die Elitesoldaten sind dabei mit neuartiger Bewaffnung ausgestattet. Sehr interessant sieht es auch im Hinblick auf Mehrspieler-Optionen aus. Es sollen sich sage und schreibe vier Zocker beim kooperativen Modus durch die Story kämpfen dürfen. Die Macher kündigen an, sowohl Rollenspiel- als auch Taktik- und Arcade-Elemente ins Spielprinzip zu packen. Was das genau bedeutet, wissen sie aber wohl bis zur kommenden Informationsflut im Frühjahr nur selbst. Bei griffigen Details zur Story mauern die Dänen und verstecken sich hinter PR-Weisheiten: „Die Spielwelt ist mit herausfordernden Szenarios und hitzigen Situationen gespickt, die den Spieler im Verlauf der Geschichte immer tiefer hineinzieht." Jedenfalls soll alles (wie es bei so ziemlich jedem Ego-Shooter angekündigt wird) nicht-linear verlaufen. Dänen trauen wir was zu. Lukasz Ciszewski

Info: www.zeropointsoft.com

Project IM

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Zero Point Software
FERTIG ZU	10%
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR	F.E.A.R., Quake 4

LUKASZ CISZEWSKI



Da verspricht man uns wirklich viel: Epics beeindruckende *Unreal Engine 3*, nicht-lineare Spielverlauf, Kooperations-Modus für bis zu vier Spieler – wenn das alles klappt, dürfen sich Action-Anhänger auf einen feinen Ego-Shooter in zeitgemäßer Optik freuen. Zwar befindet sich *Project IM* noch in der frühen Entwicklungsphase, aber das Ding scheint das Potenzial zu haben, das Shooter-Genre mächtig aufzuwühlen. Einen genauen Termin für die Veröffentlichung von *Project IM* gibt es bisher nicht.



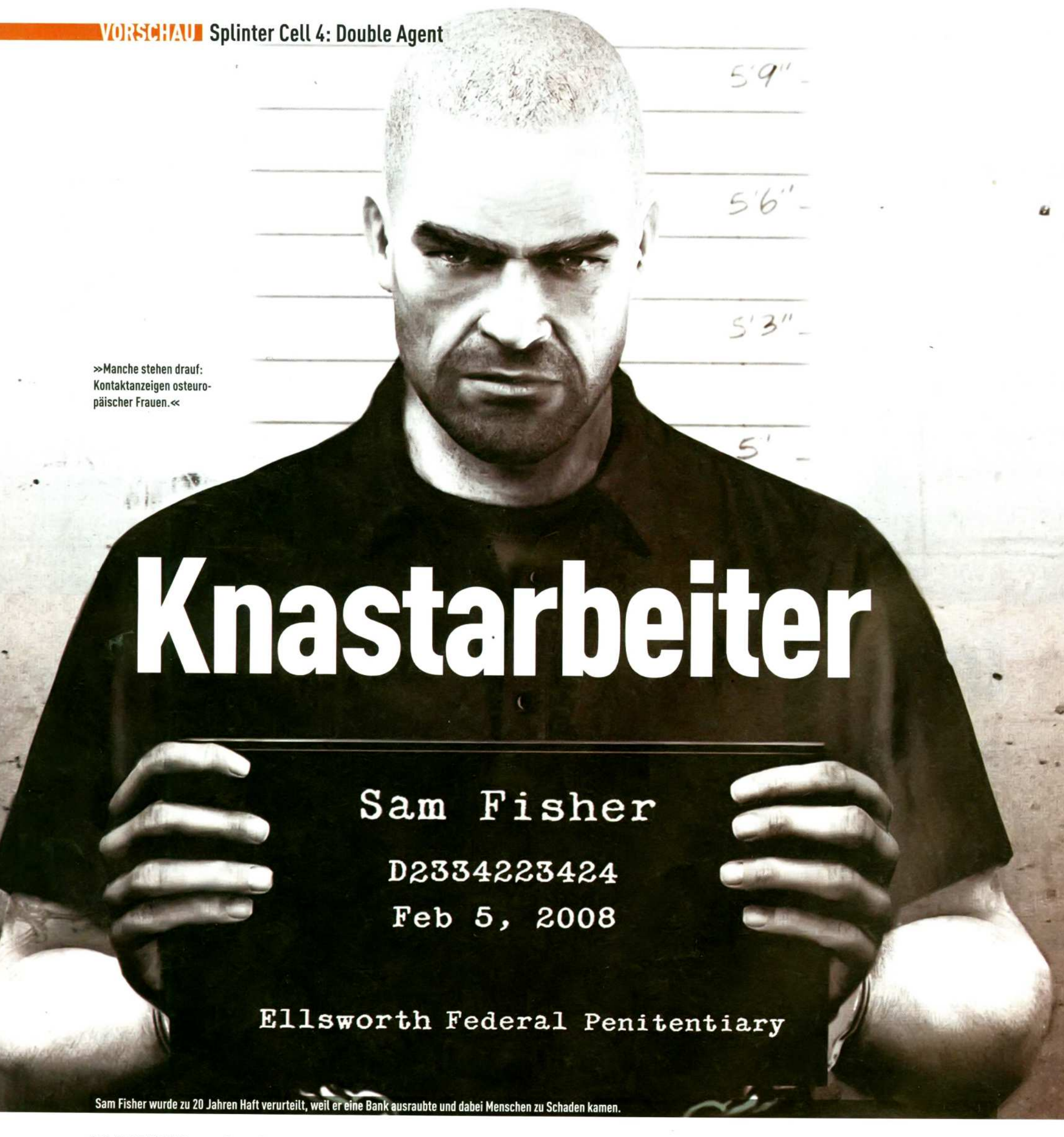
»Geht was? Ja, da!«

Dass der Spieler hinter einer Wand stehend zur Seite linsen kann, gehört mittlerweile zum guten Ton im Ego-Shooter-Genre.



»So hatte er sich seinen Brückentag nicht vorgestellt.«

Laut Entwickler sind der Trailer und die Screenshots gerendert, also nicht in Echtzeit berechnet. Mal sehen, wie das im Endprodukt rüberkommt.



»Manche stehen drauf: Kontaktanzeigen osteuropäischer Frauen.«

Knastarbeiter

Sam Fisher wurde zu 20 Jahren Haft verurteilt, weil er eine Bank ausraubte und dabei Menschen zu Schaden kamen.

PC ACTION besuchte Superspion Sam Fisher im Knast und lüftet das Geheimnis um SPLINTER CELL 4: DOUBLE AGENT.

Als Ubisoft vor einigen Wochen die ersten Screenshots zu *Splinter Cell 4* veröffentlichte, standen wir vor einem Rätsel: „Was ist mit Sam Fisher passiert? Wieso hockt der ach so korrekte Agent plötzlich hinter Gittern?" Wilde Spekulationen entbrannten nicht nur in der Redaktion. Auch in einschlägigen Internetforen brodelte die Gerüchteküche so stark, als braue Miraculix gerade den Zaubertrank für ganz Gallien zusammen. Die wüstesten Theorien wurden aufgestellt: Einige glaubten, Sam sei Opfer einer riesigen Verschwörung. Um ihn aus dem Verkehr zu ziehen, hätten ihm die Bösen einen Mord in die Schuhe geschoben und jetzt drohe der elektrische Stuhl. Wie entsetzlich! Andere waren der Ansicht, dass Sam fies geworden sei und man jetzt endlich mal die Sau in der *Splinter Cell*-Reihe rauslassen könne. Was wir persönlich gar nicht so verkehrt fänden ... Da wir die Ungewissheit einfach nicht mehr ertragen konnten, stiegen wir ins Flugzeug und jetteten zu Ubisoft nach Paris, um der Sache auf den Grund zu gehen. Dass wir dort „nur" die Xbox-360-Fassung zu Gesicht bekommen sollten, störte uns nicht weiter. Denn diese unterscheidet sich von der PC-Version – wenn überhaupt – nur im Mehrspieler-Modus. Und logischerweise bei der Steuerung.

EIN UNFALL MIT FOLGEN

Zur Story: *Splinter Cell 4: Double Agent* beginnt im Jahre 2008 mit einer Schreckensnachricht für Sam. Seine geliebte Tochter Sarah stirbt bei einem Autounfall. Fisher ist völlig am Ende. Das Leben kotzt ihn nur noch an und er fasst den Entschluss, bei der NSA (National Security Agency) auszusteigen. Seine Vorgesetzten sind geschockt. Ihr bester Mann will den Job an den Nagel hängen? Das darf nicht sein! Deshalb bietet man Fisher den höchsten Posten an, den ein Geheimdienstler erreichen kann. Er soll NOC-Agent werden. NOC ist die Abkürzung für das Projekt Non Official Cover, bei

»Und jetzt öffnest du meinen Reißverschluss mit dem Mund!«

Sam soll seine Loyalität beweisen und die Geisel erschießen. Ob Sie das in seiner Haut tun oder nicht, liegt allein an Ihnen.

»Bringen einen Scheißdreck: Liegestütze im freien Fall.«

Über Island kontrollieren Sie Fisher beim Sky Diving. Vergessen Sie aber ja nicht, rechtzeitig die Reißleine zu ziehen.

»Die Polizei stürmt den Szenetreff Fire in the hole.«

Während wir den Wachmann ablenken, schleicht sich Jamie von hinten an und erledigt ihn für uns.

»Gibt es nur im Amsterdamer Zoo: Orange-Utan.«

Sam wurde ins Gefängnis eingeschleust, um Verbindungen zu einer Terrororganisation zu knüpfen.

»Amoklauf in der Putzkolonne: Meister Proper.«

Sam Fisher geht auf den kraftstrotzenden Mithäftling los, der Jamie gerade in die Mangel nimmt.

Promis im Knast

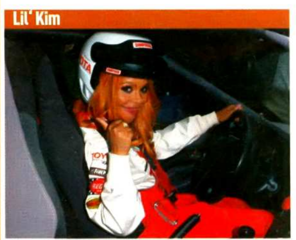
Nicht nur Sam Fisher sitzt hinter schwedischen Gardinen. Auch diese Promis hat es erwischt.

Karsten Speck



Wegen Immobilien-Betrugs wurde Karsten Speck verurteilt. Damit er in der Knastdusche nicht vorn stehen muss, trainierte der TV-Moderator vor dem Haftantritt mit Boxer Dariusz „Tiger" Michalczewski.

Lil' Kim



Rapperin Lil' Kim erwischte man beim Schwarzfahren – ein Gericht verknackte sie für genau ein Jahr und einen Tag. Um die Mithäftlinge zu schützen, hat das Rote Kreuz eine Ohropax-Spendenaktion ins Leben gerufen.

Martin Semmelrogge (links)



Um für seine Rolle als Sam Fisher in *Splinter Cell 4: Der Film* zu üben, ließ sich Martin Semmelrogge einbuchten. Dort schlug ihn ein kleinwüchsiger Insasse krankenhausreif. „Semmel" hört im Bau nun auf den Namen Martina.



Fotos: action press (3)

dem die US-Regierung Spione als Doppelagenten einsetzt. Sam überlegt nicht lange und nimmt die neue Herausforderung an. Sein Auftrag: Eine Terroristenzelle unterwandern, sich das Vertrauen der kreativen Köpfe erschleichen und diese in einem günstigen Moment abmurksen. Soweit, so gut, bloß wie will man den Pixel-Taliban verklickern, dass Sam nicht mehr zu den Guten gehört? Sam braucht ein anderes Image! Makaber, aber Sarahs Tod kommt den Jungs vom Geheimdienst sehr gelegen und man strickt folgende Geschichte: Sam schiebt den tragischen Unfall seinem Arbeitgeber NSA in die Schuhe und kehrt dem System den Rücken. Seine Einzelkämpfer-Ausbildung nutzt er für eine Verbrecherlaufbahn. Beim Versuch, eine große Bank zu überfallen, verletzt er mehrere Unschuldige, man nimmt ihn fest und unser Held landet für 20 Jahre im Bau. Natürlich nur, um dort Kontakte zur Unterwelt zu knüpfen. Genial.

FLUCHT IN KETTEN

Der erste Level, den der Spieldesigner Chris Smith gemeinsam mit Koproduzent Julian Gerighty zeigt, verschlägt uns ins Gefängnis. Dort schließt Sam Fisher Freundschaft mit einem Typen namens Jamie Washington von der Untergrundorganisation John Brown's Army. Der fährt so auf Sam ab, dass er ihn unbedingt in seinen Verein aufnehmen will. Wären da bloß nicht die Gitterstäbe. Also beschließen die zwei im Chaos einer Insassenrevolte auszubrechen. An dieser Stelle übernehmen wir die Kontrolle über den Doppelagenten und lassen erst einmal die Kamera um den Protagonisten kreisen. Augenscheinlichste Neuerung ist Sams Outfit. Statt des kleinen Schwarzen trägt er einen tuntigen orangefarbenen Overall. Im Genick erkennen wir eine riesige Tätowierung. Als wir instinktiv das Nachtsichtgerät anknipsen wollen, kann sich Herr Smith das Lachen nicht verkneifen: „Wie, bitteschön, soll ein Knastbruder an so eine Technik gelangen? Im Gegensatz zu den Vorgängern müsst ihr diesmal sehr häufig ohne das Teil auskommen. Aber keine Sorge, es wird niemals so dunkel sein, dass man Sam

INTERVIEW

„SPLINTER CELL 4 FINDET NICHT STÄNDIG IM DUNKELN STATT."



»Nach einer Folge abgesetzt: Pimp my business card.«

Julian Gerighty ist Koproduzent von *Splinter Cell 4: Double Agent* und arbeitet bei Ubisoft in Shanghai.

Wir nahmen Koproduzent Julian Gerighty in den Schwitzkasten und entlockten ihm interessante Details.

PC ACTION Warum habt ihr Sam Fisher so stark verändert? Glaubst du, dass sich die Leute mit dem alten Agenten gelangweilt hätten?
JULIAN GERIGHTY: Nein, das glaube ich nicht. Meiner Meinung nach hätten wir auch „nur" eine zeitgemäße Fortsetzung von *Chaos Theory* machen können und die Spielergemeinde wäre zufrieden gewesen. Aber bei Ubisoft stehen Innovationen an erster Stelle. Wir wollten nicht ein und dasselbe Spielprinzip ewig wiederkäuen, nur um eine breite Masse anzusprechen. Denn genau das langweilt die Spieler irgendwann doch zu Tode.

PC ACTION *Chaos Theory* hat zu etwa 90 Prozent in der Dunkelheit gespielt. Ist es in Teil vier wieder dauernd stockduster?
JULIAN GERIGHTY: Die Dunkelheit bietet immer eine gute Möglichkeit für das Team, Schleichelemente einzubauen und Spannung zu erzeugen. Diesmal wollten wir einen anderen Weg gehen und bauten neben finsteren auch gut beleuchtete Levels ein. In Kinshasa wird Sam Fisher zum Beispiel am helllichten Tag gezwungen, in Deckung zu bleiben. Bei anderen Schauplätzen gibt es Schneestürme, die Sam helfen, sich zu verbergen. Das Spiel findet also NICHT ständig im Dunkeln statt. Trotzdem gibt es natürlich auch Situationen, in denen man das Nachtsichtgerät braucht und wie früher von Schatten zu Schatten schleicht. Das ist aber seltener der Fall. Denn es handelt sich nicht um *Chaos Theory* Teil 2.

PC ACTION Einige Waffen wie die Rauchgranate waren in *Chaos Theory* nutzlos. Welche technischen Spielereien erwarten uns diesmal?
JULIAN GERIGHTY: Zunächst einmal erhält Sam seine Spielsachen von zwei Parteien. Die NSA stellt ihm High-Tech-Ausrüstung zur Verfügung. Von den Terroristen bezieht er hingegen eher primitive Waffen, die vor allem eins können: Schaden anrichten. Was die technischen Spielereien angeht: Wir kreieren Situationen mit unterschiedlichen Lösungswegen. Wer Rauchgranaten einsetzen will, kann das tun. Das Programm zwingt einen aber niemals dazu. Wenn du ein sehr guter Zocker bist, wirst du die Rauchgranaten vermutlich kein einziges Mal anfassen. Es kommt halt ganz auf den jeweiligen Spieler an.

PC ACTION Was ist deiner Meinung nach der wichtigste Unterschied zwischen *Chaos Theory* und *Splinter Cell 4*?
JULIAN GERIGHTY: Hm, lass mich überlegen. Ich würde sagen, dass Sam nicht länger ein „guter Soldat" ist und nicht mehr blind Befehle ausführt, die ihm sein Vorgesetzer ins Ohr flüstert. Wir geben dem Spieler die Möglichkeit, das zu tun, was er will. Gleichzeitig trägt er aber auch die Konsequenzen seines Handelns.

PC ACTION Da Sam ja auch für die Terroristen arbeitet, liegt es nahe, dass er auch foltern muss.
JULIAN GERIGHTY: Nein. Meines Wissens haben wir keinen Folter-Knopf eingebaut. Aber noch ist ja ein bisschen Zeit, mal schauen, was sich machen lässt ... *grinst*

PC ACTION Sollen die unterschiedlichen Endsequenzen und vielen Story-Verzweigungen zum erneuten Durchspielen motivieren?
JULIAN GERIGHTY: Unser Ziel ist es, Ereignisse zu konstruieren, über die die Spieler bei der Arbeit sprechen. Zum Beispiel am Montagmorgen in der Küche: „Letzte Nacht wurde ich vor die Entscheidung gestellt, einen Kerl zu töten. Man gab mir eine Waffe, aber ich konnte es nicht tun." Und dein Freund sagt: „Was ist mit dir los? Ich habe ihn geradewegs erschossen!" Wir wollen hitzige Diskussionen anregen. Die Wiederspielbarkeit ist zweitrangig.

PC ACTION Ist *Double Agent* bereits der endgültige Spielname oder handelt es sich dabei noch um einen Arbeitstitel?
JULIAN GERIGHTY: Wisst ihr was? Ich habe absolut keine Ahnung. Das ist die Aufgabe der PR- und Marketingfritzen. Für mich ist der Untertitel ein Mysterium. Ich hoffe nur, *Splinter Cell 4* bekommt nicht wieder so eine bekloppte Bezeichnung wie *Pandora Tomorrow*. Das ist alles, was ich dazu sage. *grinst* Wenn mir noch mal jemand so einen Namen bringt, bringe ich ihn um. *lacht*

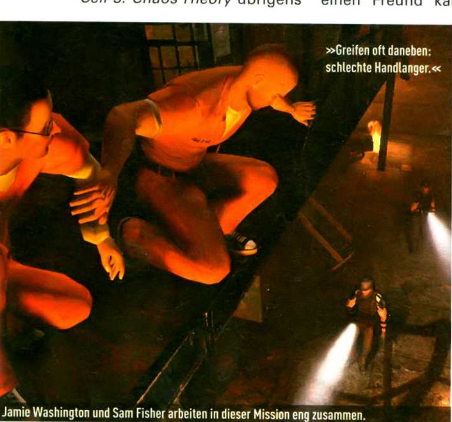
nicht erkennt." Kaum ist die erste Wache in bewährter Anschleichmanier ausgeschaltet, schnappen wir uns deren Gewehr und rücken weiter vor. Dabei erhalten wir tatkräftige Hilfe von Jamie Washington: „Sam ist kein Einzelgänger mehr", verrät Smith. „An bestimmten Stellen setzen wir auf kooperative Aktionen." Und tatsächlich, Jamie lenkt die Aufmerksamkeit der Aufpasser auf sich, damit wir den Cops in den Rücken fallen oder ungesehen einen Schalter umlegen können. In einer anderen Szene revanchieren wir uns und helfen dem Kollegen über ein Hindernis. Die Intelligenz der Gegner hat seit *Splinter Cell 3: Chaos Theory* übrigens ordentlich zugenommen. Wachen schalten Lichter wieder an und tauschen zerschossene Glühbirnen aus. Wir sind also für jede Hilfe dankbar.

ENTSCHEIDE DICH ENDLICH!

Mit der nächsten Mission will Chris Smith die Nichtlinearität von *Splinter Cell 4* demonstrieren: „Jede deiner Aktionen hat Konsequenzen und beeinflusst den weiteren Spielverlauf." Hatte Ubisoft das nicht schon für *Chaos Theory* angekündigt? Egal, diesmal scheinen die Entwickler ihr Versprechen zu halten. In einem heruntergekommenen Keller soll Sam seine Loyalität gegenüber den Terroristen beweisen und einen Freund kaltblütig hinrichten. Was sollen wir tun? „Drückt ihr ab, rettet ihr 3.000 Zivilisten das Leben, weil euch die Terroristen dann Vertrauen schenken und Informationen über ein geplantes Attentat rausrücken. Verschont ihr die Geisel, steigt Sams Ansehen bei seinen Vorgesetzten und ihr erhaltet beim nächsten Einsatz eine bessere Ausrüstung gestellt." Am ehesten lässt sich dieses System mit *Knights of the Old Republic 2* vergleichen, wo man zwischen der dunklen und hellen Seite wählte und so den Spielverlauf beeinflusste. Außerdem gibt es in *Splinter Cell 4* mehrere Endsequenzen, die sich nach Ihrem Handeln richten ... Bevor wir aber die Entscheidung zwischen Pest und Cholera fällen, lädt Smith bereits einen neuen Level: „Ich habe eigentlich schon viel zu viel verraten, machen wir woanders weiter." Schade.

ES WERDE LICHT!

Wie bereits erwähnt, kommt Sam Fisher häufig ohne Agentenkluft und Nachtsichtgerät aus. „Es wäre also unlogisch, wenn Sam ausschließlich im Dunkeln operiert. Stattdessen spielen viele Missionen tagsüber", merkt Gerighty an. In Kinshasa (Hauptstadt der Demokratischen Republik Kongo) zum Beispiel, wo Sam während eines Bürgerkriegs im Auftrag der Terroristen unterwegs ist. Ausgerechnet in der größten Mittagshitze finden wir uns in



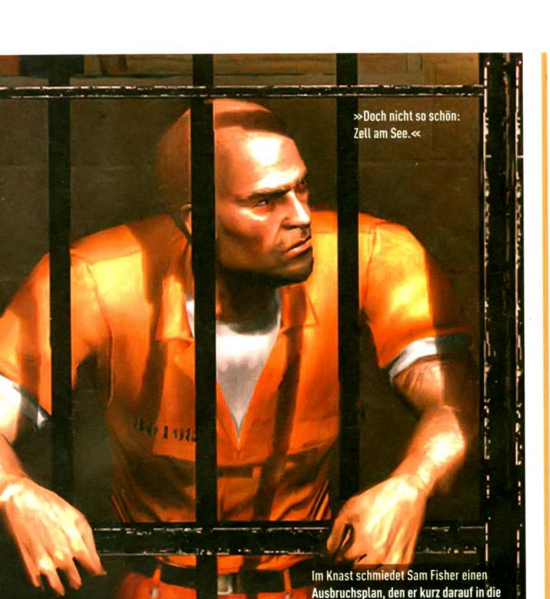
»Greifen oft daneben: schlechte Handlanger.«

Jamie Washington und Sam Fisher arbeiten in dieser Mission eng zusammen.



»Einsamer Job: Wolkenkratzer.«

In Shanghai stellt Sam Fisher sein Können als Fassadenkletterer unter Beweis.


»Doch nicht so schön: Zell am See.«

Im Knast schmiedet Sam Fisher einen Ausbruchsplan, den er kurz darauf in die Tat umsetzt.

Scharfes Doppel

Die US-Serie *Alias* liefert das Vorbild für Sam Fishers Knast-Karriere.

In Paris machte Ubisoft keinen Hehl daraus, dass man sich in gewisser Hinsicht von der amerikanischen Erfolgsserie *Alias* inspirieren ließ. Hier spielt Hollywood-Sternchen Jennifer Garner (Bild) die sexy Doppelagentin Sydney Bristow, die Terroristen für die CIA ans Messer liefert. Bristows Agentenspielzeug könnte genauso gut auch Sam Fisher oder James Bond gehören. Ähnlich wie in *Splinter Cell 4* steht die süße Spionin ständig vor folgenschweren Entscheidungen. Beispielsweise ob sie einen Freund verrät, ihrer Mutter vertraut oder einen Unschuldigen hinrichtet. Vor wenigen Wochen ist die dritte Staffel auf DVD erschienen; wann diese im Fernsehen läuft, ist noch nicht raus. Derzeit sind die Dreharbeiten zur fünften und letzten Staffel im Gange.


»Erotikfilm auf RTL 2: *Meister Leder und sein Bumsmuckel.*«

der afrikanischen Metropole wieder. Sam trägt Tarnfleckhosen und eine Munitionsweste. Gegen die Sonne schützt er seine Augen mit einer geschmacklosen goldenen Sonnenbrille, die er wohl einem Zuhälter abgenommen hat. Um uns herum toben erbitterte Straßenkämpfe. Jetzt heißt es unentdeckt zu bleiben, sonst geraten wir noch zwischen die Fronten. Um ins Zielgebiet zu gelangen, gibt es unterschiedliche Lösungswege. Einer führt über die Dächer, bei dem anderen bleibt Sam am Boden und huscht im Schutz eines Sandsturms an den Soldaten vorbei. Dabei fällt auf, dass in *Splinter Cell 4* deutlich mehr Spielfiguren unterwegs sind als früher. So wirkt die Welt um einiges lebendiger und glaubwürdiger. Julian Gerighty: „Im Gegensatz zu den alten Konsolen kann die Xbox 360 viel mehr Charaktere auf einmal darstellen." Tja, hätte Ubisoft die Vorgänger nur für den PC entwickelt, wäre schon immer mehr auf dem Monitor los gewesen.

CHINABÖLLER

Eine weitere Station führt Sam Fisher nach Shanghai (China). Dort landet Sam mit dem Fallschirm auf dem Dach eines Wolkenkratzers und trifft einen Kollegen von der NSA, der ihm beim Neutralisieren der Wachen hilft und die Missionsziele zusteckt. Es gilt, ein Treffen der Terroristenbosse zu belauschen. Gesagt, getan: Wie Spider-Man in seinen besten Zeiten kraxelt Sam an der Fassade zum 88. Stockwerk hinab. In den Fenstern spiegelt sich die Umgebung, am Boden erkennen wir fahrende Autos. Das Beste: Shanghais Skyline besteht nicht aus einer Fototapete, sondern aus einzelnen Bauwerken. Zum Abschluss unseres Besuches lässt Chris Smith Schützling Sam über Island aus dem Flugzeug springen und demonstriert dessen Fähigkeiten als Sky Diver. Sam zieht die Reißleine und landet während eines romantischen Sonnenuntergangs im Schnee. Wow! Benjamin Bezold

Info: www.bewaresamfisher.com

Splinter Cell 4

GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft Shanghai/Ubisoft
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	Ende März 2006
VERGLEICHBAR	Splinter Cell 3: Chaos Theory

BENJAMIN BEZOLD



Keine Frage, *Chaos Theory* und *Pandora Tomorrow* waren sehr gute Spiele. Aber irgendwie vermisste ich zuletzt Innovationen. Beide Titel spielten sich genauso wie der erste Teil. Routine stellte sich beim Daddeln ein. Deshalb bin ich mit eher gedämpften Erwartungen nach Paris geflogen. Völlig zu unrecht, wie sich herausstellte. Statt erneut einen Aufguss zu produzieren, erwartet uns ein völlig neuer Sam Fisher, der endlich auch tagsüber kämpft. Am stärksten faszinierte mich die Möglichkeit, mit meinen Entscheidungen den Ausgang des Spiels zu beeinflussen.


»Wirkt langsam, aber bis in die Spitzen: Viagra.«

ischensequenzen treiben die Story voran. Hier diskutiert Sam mit einem Kollegen.


»Wirken einfach anziehend auf Männer: Ritzen.«

Ein Überwachungshubschrauber zwingt Sam dazu, sich zu verstecken. Genial: die Schatteneffekte.

»Hungrige Äffchen schlagen bei der Entlausung schon mal über die Stränge.«

Die Gehirne von Passanten dienen Stubbs als Energiequelle.

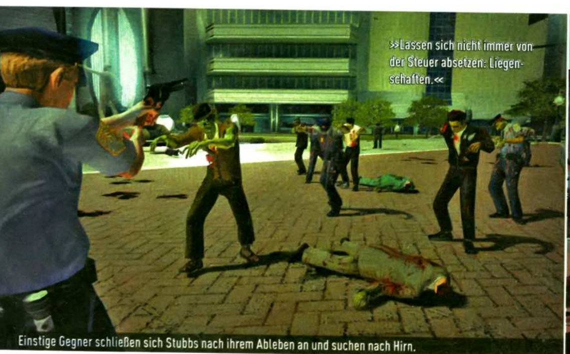
Herr, wirf Hirn vom Himmel!

Dieses Spiel ist mehr als nur Gesellschaftskritik. STUBBS THE ZOMBIE ist der schwarze Humor in Person. Krank, aber verdammt lustig.

1959 in einer alternativen Vergangenheit. Zu den einfühlsamen Klängen des Songs „Lonesome Town" walzen Sie im Panzer durch die Straßen von Punchbowl, Pennsylvania. Ein Schuss lässt angreifende Wachen im hohen Bogen durch die Luft segeln und im Bauch des Stahlkolosses rollt ein einsamer Zombie seinem Ziel entgegen. Sie finden das ungewöhnlich? Da haben Sie Recht. Doch zeigte spätestens George A. Romeros Film *Land of the Dead* unlängst im Kino, dass Zombies auch nur Menschen sind. Mit einem Unterschied: Sie sind tot. Jedoch nicht so richtig, denn schließlich bewegen sie sich ja. Ein bisschen langsam, aber immerhin. Und Sie besitzen Gefühle. Das lehrt uns besonders anschaulich ein verliebter Zombie namens Stubbs. In dessen verfaulte Haut schlüpfen Sie im gleichnamigen Spiel. Erwarten Sie das Unerwartete!

GUTER APPETIT

„Gehirne, Gehirne", stöhnen Ihre Begleiter und hinken über den Bürgersteig. Wo sich vorher noch panische Passanten und schreiende Ordnungshüter tummelten, wanken jetzt aschfahle Untote auf der Suche nach Frischfleisch: Sie haben ganze Arbeit geleistet. Jedes Ihrer Opfer und jedes Opfer Ihrer Opfer verwandelt sich zu einem Soldaten in Ihrer persönlichen Armee der Finsternis. Da Ihre Mitstreiter ein wenig dumm sind, dürfen Sie sie zu sich heranpfeifen oder in die gewünschte Gehrichtung stupsen. Die Burschen entscheiden zwar nicht für Sie das Spiel, helfen Ihnen jedoch als Kugelfang entscheidend weiter. Nur wenn Sie einen neuen Levelabschnitt erreichen, lassen Sie die Kameraden zurück.


»Lassen sich nicht immer von der Steuer absetzen: Liegenschaften.«

Einstige Gegner schließen sich Stubbs nach ihrem Ableben an und suchen nach Hirn.


»Und wir hatten ihm nicht geglaubt als er sagte, ihm platze gleich der Schädel.«

Stubbs findet unter den Stadtbewohnern leichte Beute. Ein Griff, ein Biss und sie gehen zu Boden.



»Haben keine Freunde: blinde Holzfäller.«

Einer der Endgegner attackiert Sie im Einkaufszentrum mit einer Kettensäge.

Sicheres Händchen

Manchmal muss man teilen können. Auch sich selbst. Deshalb dürfen Sie sich im Spiel die Hand ausreißen und sie auf Wanderschaft schicken.

Wir haben schon viele unkonventionelle Waffen in Spielen gesehen, doch die des Zombies Stubbs übertreffen alles. Besonders hervorheben möchten wir seine linke Hand. Die dient Ihnen dazu, Gegnern Ihren Willen aufzuzwingen. Und das geht so: Ist Ihre Handenergie durch eine ordentliche Portion Gehirn voll aufgeladen, rupft sich Ihr Zombie auf Knopfdruck die Hand aus und schleudert sie von sich weg. Die Sicht präsentiert sich ab sofort in verschwommenen Grautönen und zeigt aus der Verfolgerperspektive Ihre Hand. Die dürfen Sie jetzt steuern, sogar Wände hoch. Am besten direkt zu einem Gegner. Schaffen Sie es unbemerkt, dessen Kopf zu greifen, steht er unter Ihrer Kontrolle. Sprich: Er macht alles, was Sie ihm per Eingabegerät befehlen. Auf die eigenen Leute hinterrücks ballern? Kein Problem! Sie sollten nur aufpassen, dass die Opfer keine Helme tragen, denn dann funktioniert Ihr kleiner Hand-Trick nicht.



»Der Marlboro-Mann zeigte tolle Kunststücke bevor er an Krebs starb.«

Der Wissenschaftler ist besessen und schießt um sich.

SEITENWECHSEL

Stubbs the Zombie: Rebel without a Pulse ist nicht direkt ein Meilenstein der Spielgeschichte. Dennoch liefern die ehemaligen Bungie-Mitarbeiter ein beachtliches Feuerwerk des schlechten Geschmacks ab. Ähnlich wie bei den Klitschkos dient Stubbs als Waffe in der Regel sein eigener Körper. Wenn er Feinde nicht gerade tritt, schlägt, anspringt oder von hinten anknabbert, betäubt er sein Umfeld mit deftigen Flatulenzen, wirft Darmbomben, kegelt mit seinem Kopf oder reißt sich eine Hand aus (siehe Kasten). Auch Fahrzeuge lassen sich zweckentfremden, steuern sich allerdings wie Tanklaster bei Glatteis. Sie kennen das vielleicht aus dem Ego-Shooter *Halo*, dessen Engine *Stubbs the Zombie* verwendet. Eine Runde im Schaufel-Traktor ist trotzdem nicht zu verachten. Die Aufgaben im Spiel sind selbst für Gehirnlose unschwer verständlich: Gelange irgendwie zum Levelausgang, heißt es in der Regel. Zahlreiche Speicherpunkte helfen Ihnen dabei. Zwischendurch lauern immer wieder zähere Zwischengegner, doch das Spiel bleibt jederzeit fair. Ihre Lebensenergie lädt sich von selbst wieder auf, wenn Sie Ihren Häschern eine Zeit lang entfliehen können; bei einem Tanzduell (!) mit dem Polizeichef fragt Sie das Programm sogar nach einigen Fehlversuchen, ob Sie zwei linke Füße haben und die Stelle lieber überspringen möchten. Das ist vorbildlich!

GRENZENLOS GLÜCKLICH

Stubbs the Zombie ist ein Spiel für Erwachsene. Wegen der enormen Menge virtueller Blutspritzer erscheint es voraussichtlich nicht in Deutschland. Jetzt zahlt es sich aus, wenn Sie sich beim letzten Urlaub in Österreich nicht nur Feinde gemacht haben oder einen gut sortierten Fachhändler in der nächsten Stadt kennen. Joachim Hesse

Info: www.stubbsthezombie.com

Stubbs the Zombie

GENRE	Action
HERSTELLER	Wideload Games/THQ
FERTIG ZU	98%
ERSCHEINT	Februar 2006
VERGLEICHBAR	GTA 3, The Suffering

JOACHIM HESSE



Entweder liebt man *Stubbs the Zombie* oder man hasst es. Ich wähle Variante 1: Die ausgetüftelten Bosskämpfe und der derbe Humor treffen meinen durch Industrial-Musik, Horrorvideos und Tagesschau abgestumpften Geschmack. :-) Edward „Stubbs" Stubblefield ist einfach der coolste Typ seit Harald Juhnke nicht mehr unter uns weilt. Nur den Koop-Modus für zwei Spieler der Xbox-Fassung vermisse ich: Das wäre mit zwei PCs ein Fest geworden. Was bleibt, sind zwölf simple, aber unterhaltsame Levels. Eine gelungene Satire.



»Musste wieder vom Markt genommen werden: das Officer-Paket von Microsoft.«

Dieser virtuelle Polizist hat die Seiten gewechselt und zieht als Zombie durch den Level.



»Nie mit dem Mund öffnen: Ketchup-Flasche.«

Das Spiel spart nicht mit völlig übertrieben wirkenden Blutspritzern.

»Jürgen (links) Trittin.«

Dark Eaville ist auch ohne Waffe gefährlich. Hier zeigt er einen schulbuchmäßigen Kick.

Flotte Treter

In DIABOLIQUE erwarten Sie spektakuläre Kampfsporteinlagen, Schießereien, Autoverfolgungsjagden und ein teuflischer Hauptcharakter.

Mal ehrlich: Den ritterlichen, für den Massenmarkt zurecht geföhnten Helden haben wir bereits oft genug erlebt. *Diabolique: Licence to Sin* könnte dagegen das Spiel für alle Ex-Katholiken, Bei-Rot-über-die-Ampel-Geher, Nutella-mit-dem-Löffel-Esser und andere Sünder schlechthin werden. Denn hier verkörpern sie einen Dämonen-Geheimagenten namens Dark Eaville, der im Auftrag des Teufels auf Erden wandelt. Quasi wie seinerzeit Jesus oder Mohammed, nur andersrum und in modern. Ihr Job ist es, das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wieder herzustellen. Dabei kämpft Agent 666 mit Vertretern des Himmels um menschliche Seelen. Dark Eaville greift zu diesem Zweck einerseits auf Schusswaffen zurück. Er ist aber auch Meister diverser Kampfsportarten, sodass sich Zocker auf gepflegte Prügelspieleinlagen freuen können. Weil Sie zudem richtig heiße Sportwagen benutzen dürfen, warten auch spannende Verfolgungsjagden. Außerdem verfügt der böse Bube wie James Bond über allerlei hilfreiche Geräte.

AB INS HÖLLENFEUER!

Noch interessanter sind Dark Eavilles Superkräfte. Trifft er etwa auf viele Gegner, kann er sich beispielsweise in einen Geist verwandeln und lautlos bewegen. Derartige Schleichpassagen erinnern an *Splinter Cell 3*. Unser netter Anti-Christ von nebenan ist zudem in der Lage, Computer zu hacken, zu teleportieren oder ein Höllenfeuer zu entfachen. Kraft holt sich der Dämon, indem er menschliche Seelen aufsaugt. Die Entwickler versprechen neben dem „einzigartigen Spielcharakter“ eine außergewöhnliche Hintergrundgeschichte mit zahlreichen Wendungen. Seine Einsätze absolviert der Sohn des Satans in großen Städten, einem idyllischen, verschneiten Dörfchen, einer mittelalterlichen Burg und „an vielen anderen Orten“. Geplant seien sechs große Levels, die möglichst viel Abwechslung bieten sollen. Besonders stolz geben sich die Macher hinsichtlich der Grafik. Sie betonen, dass ihr Spiel die neuesten Prozessoren optimal ausnutzen werde. Für Technikfreaks: *Diabolique* setzt auf physikalisch korrekte, in Echtzeit berechnete, weiche Schatten, Shader 3.0, stellt Charaktere mit Normal Mapping dar und bietet so genannte „Fullscreen Postprocessing Effects“, die für eine kinoreife Optik sorgen sollen. Wer jetzt nur Bahnhof verstanden hat, hier die Übersetzung: Das Spiel soll geil aussehen wie Sau. Die bislang erschienenen Screenshots sind zumindest viel versprechend. Wir warten jetzt auf eine erste spielbare Version.

Harald Fränkel

Info: www.diaboliquegame.com

Diabolique: Licence to Sin	
GENRE	Action
HERSTELLER	Metropolis Software/Playlogic
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	3. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Splinter Cell 3



HARALD FRÄNKEL

666 sells, haben sich die Entwickler wohl gesagt und sich ans Teufelswerk gemacht: Mal ehrlich, im Grunde unseres Herzens wollen wir doch alle manchmal ein bisschen böse sein. Mit *Diabolique* wird das möglich. Zugegeben, für verfrühte Lobgesänge haben wir noch zu wenig von dem Spiel gesehen, aber die Ansätze sind klasse. Weil es als Mix aus Baller- und Rennspiel angelegt ist und Sie zudem bei Prügeleinlagen Ihre satanische Ferse durch die Luft wirbeln lassen können, dürfte für Abwechslung gesorgt sein.

»Leuchtkondome abzustreifen geht im Ernstfall nicht schnell genug.«

Gleich ist die Waffe des Dämonen-Agenten aufgeladen und dann geht's rund.



»Der warme Bruder verlor auch nach seinem Tod nichts von seiner Anziehungskraft.«

Seelen aufzusaugen bringt der Spielfigur unter anderem Lebensenergie zurück.



»Kannibalismus-Vorwurf sprichwörtlich bestätigt: Es wird gegessen, was auf den Tisch kommt.«

Mit Grafikeffekten beim Kämpfen geht D&D Online sehr dezent um.

Komm doch mal rein!

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE bietet Online-Rollenspielern mal was Neues: Das Spielprinzip ist eigensinnig wie kein anderes.

Spiele, die auf dem Regelwerk von *Dungeons & Dragons* (*D&D*) fußen, waren schon immer etwas komisch. Sei es nun *Baldur's Gate 2*, *Pool of Radiance 2* oder *Der Tempel des elementaren Bösen* – in allen stecken spielerische Fallstricke, über die nur Handbuchleser Bescheid wissen. Auch in *D&D Online* ist man verloren, wenn man sich blind hineinstürzt in der Annahme, es ginge hier zu wie in Azeroth. Das erste blaue Wunder erlebt man nach der Feststellung, dass sich abseits der Stadt Stormreach keine Außenwelt erstreckt; das zweite folgt sogleich, als erledigte Monster keinerlei Erfahrungspunkte einbringen. Die kriegt nur, wer Aufträge abschließt – auf welche Weise das geschieht, durch Gewalt, Überredungskunst oder Heimlichkeit, spielt keine Rolle. Das Ergebnis zählt. In einer Sache gibt sich *D&D Online* aber altmodisch: bei der Charaktererstellung. Die fünf Rassen und neun Klassen lassen keine Wünsche unerfüllt, die anschließende Verteilung von Fähigkeiten und Statuswerten ist für Zahlenjongleure eine Geschicklichkeitsübung. Einsteiger wählen vordefinierte Figuren und drücken sich vor Detailarbeit. Dann, im Tutorial, lernt man Grundlegendes: Zauberer, wie sie Sprüche festlegen und aussprechen; Krieger, wie sie es mit Monstern aufnehmen; Diebe, wie sie versteckte Schalter finden und Fallen entschärfen.

ANSPRUCHSVOLLE INSTANZEN

Den Umgang mit Instanzen hat sich *D&D Online* von *Guild Wars* abgeguckt: In der Stadt Stormreach kommen Abenteurer zur Party-Bildung zusammen, Missionen löst man ausschließlich in Instanzen. Dass die Dungeons komplett von anderen Spielern abgeschottet sind, macht geskriptete Ereignisse möglich. Zu Beginn treffen Sie beispielsweise auf einen unterirdischen Altar, dessen Zerstörung die Höhle einstürzen lässt. Steinbrocken brechen von der Decke, der Bildschirm erzittert unter der Wucht des Bebens – schnell raus hier! Wie lang ein Auftrag ungefähr dauert, darüber informiert ein Textfenster vor Beginn. Auch der Schwierigkeitsgrad und die empfohlene Stufe gehen daraus hervor. So weiß man im Vorfeld, ob sich ein Besuch im Dungeon

»Schach!«

Dieser Hobgoblin ist Bewacher einer entführten Frau. Um sie zu befreien, muss man ihn besiegen.

»Wenigstens sind sie rasiert.«

Spinnen sind ernsthafte Gegner. Ihr Gift kann Statuswerte für die Dauer der Mission senken.

»„Bist du feucht?" „Nein, wieso?" „Weil meine Wünschelrute ausschlägt."«

Die Tavernen sind der einzige Ort, an dem Lebens- und Manapunkte regenerieren.

»Sparmaßnahmen bei Karstadt: Rolltreppen ersetzt.«

Mit Gegenständen wie diesem Schild kann man bei anderen Spielern Eindruck schinden.

»Das ist ein Blind Date. Anders hätte sie das Monster auch nicht ertragen.«

Diebe fühlen sich im Umgang mit Dolchen oder Kurzschwertern am wohlsten.

»Und trödel nicht wieder beim Müll rausbringen.«

Zwerge (vorn) und Menschen sind zwei von fünf wählbaren Rassen.

lohnt oder ob er purer Zeitverschwendung gleichkommt: Sinkt die Lebensenergie aller Charaktere unter Null, wird die Instanz in ihren ursprünglichen Zustand zurückgesetzt und nicht, wie in *World of Warcraft*, noch länger gespeichert. Solisten können *D&D Online* spielen – oder mit einem eingeschalteten Fön baden. Es käme auf dasselbe heraus: den Exitus. Schon im ersten Level zwingt der Titel zum Teamwork, die Gegner sind einfach zu zahlreich. Die Krux liegt darin, dass sich verlorene Lebenspunkte von allein nicht wieder regenerieren. Heiltränke sind rar und beim Händler nicht erhältlich, so genannte Rastschreine nur einmal benutzbar. Es bleibt die Abhängigkeit vom Kleriker, der die Gruppe mittels Heilzauber am Leben erhält – bis ihm das Mana ausgeht, das sich ebenso wenig regeneriert. Kluges haushalten ist oberstes Gebot! Auch ein Dieb erhöht die Lebenserwartung einer Gruppe. Als einziger Charakter bekommt er angezeigt, wenn Gefahr in Form von Fallen droht: Gift, das aus Röhren spritzt oder Sägeblätter, die aus Wänden hervorschnellen. Solche Mechanismen kann ein Dieb entschärfen, sofern seine Fähigkeit entsprechend ausgebildet ist. Bloß an die Front sollte man ihn nicht lassen. Als Träger leichten Leders weicht er vielen Schlägen zwar aus, doch wird er mal getroffen, dann richtig. Prügel stecken Krieger, Paladine und Barbaren besser weg. Bei den Gefechten geht *D&D Online* einen Weg, den sonst Action-Spiele einschlagen: Sie hauen und parieren in Echtzeit. Ein Mindestmaß an Fingerfertigkeit ist daher nicht verkehrt. Auf Knopfdruck startet Ihr Charakter automatisierte Angriffe, die den Klickfinger entlasten.

DEN D&D-REGELN TREU

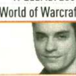
Als größtes Spaßhindernis erweist sich im Beta-Stadium der zähe Stufenfortschritt. Online-Rollenspieler sind seit *World of Warcraft* kleine Belohnungen in kurzen Abständen gewöhnt, die zum Weiterspielen antreiben. *D&D Online* bietet wenig dergleichen; allein um auf Level 2 zu kommen, investieren Sie etwa zehn Stunden Spielzeit. Das Maximum soll nach Veröffentlichung zunächst bei Level 10 liegen, vermutlich heben Addons das Limit später auf 15. Das mag erstaunlich niedrig klingen, ist für Produkte auf Basis von *Dungeons & Dragons* aber üblich. Wir haben Ihnen doch gesagt, das Spiel ist – äh – anders. Thomas Weiß

Info: www.ddo.com

Dungeons & Dragons Online

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Turbine/Codemasters
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	1. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	World of Warcraft

THOMAS WEISS



Zwei Herzen schlagen, ach, in meiner Brust! *Dungeons & Dragons Online* hat wunderbare Seiten: Die Echtzeit-Kämpfe verhindern, dass ich beim Monsterhauen einschlafe, und der Fokus aufs Teamwork verleiht jedem Partymitglied das Gefühl von Wichtigkeit. Meine Gretchenfrage lautet aber: Warum gibt es keinen Spieler-gegen-Spieler-Modus, obwohl der hektische Spielablauf wie geschaffen dafür ist? Als jemand, der sich am liebsten mit anderen Spielern misst, kritzele ich das auf meinen weihnachtlichen Wunschzettel.

»Ziemlich flach: Rowentas neues Dampfbügeleisen.«

Drive für die Insel!

Trotz der leicht verwaschenen Hintergründe wirkt die Grafik nahezu fotoreal.

Die legendäre Rennspiel-Serie TEST DRIVE kehrt zurück und will mit UNLIMITED als Online-Raser durchstarten. Unser Ersteindruck? Suubäär! Schauplatz des PS-Spektakels ist die hawaiianische Trauminsel Oahu, welche die Entwickler mittels GPS-Daten beinahe bis aufs letzte Sandkorn mit einem Streckennetz von über 1.600 Kilometern originalgetreu nachgebildet haben.

LUXUSSCHLITTEN IM NETZ

Das Spielprinzip erinnert an *Need for Speed*: Mit sündhaft teuren Sportwagen, die Sie nach Herzenslust frisieren dürfen, liefern Sie sich in einer frei befahrbaren XXL-Spielwelt Rennen und wilde Verfolgungsjagden mit anderen Fahrern. Außerdem kämpfen Sie in Ligen und Turnieren um Preisgelder sowie noch bessere Autos. Der Unterschied: Sie treten gegen menschliche Kontrahenten an, denn *Test Drive Unlimited* ist ein Online-Raser à la *Motor City Online*. Bis zu 360 Spieler sollen sich auf einem Server tummeln. Zusätzlich cruisen zahlreiche Computerfahrer über die Insel. Praktisch: Wer tatsächlich über keinen Internetzugang verfügt, kann auch ausschließlich gegen die KI-Piloten aufs Gaspedal treten. Was freilich viel weniger Spaß bringt. Denn erfolgreiche Streetracer bauen sich protzig-luxuriöse Villen auf das tropische Eiland, stecken ihren Fahrer in Designer-Klamotten und machen mit einem riesigen Fuhrpark mal so richtig auf dicke Hose. Abseits der Straße warten zahlreiche Bars und Clubs, in denen Sie sich mit anderen Spielern treffen, chatten, Duelle vereinbaren und Wetten abschließen. Nee, ob es auch Séparées gibt, wissen wir nicht.

BOMBASTISCHE OPTIK

Klingt genial, sieht aber noch viel besser aus: Rennwagen wie Lamborghini, Aston Martin oder Mercedes SLR wirken super-detailliert, die Spielwelt macht einen extrem lebendigen Eindruck. Hinzu kommen sehenswerte Rauch-, Licht-, Partikel- und Wischeffekte, die das superbe Geschwindigkeitsgefühl intensivieren. Keine Frage, auch technisch fährt Test Drive in der Formel 1 mit. Christian Sauerteig

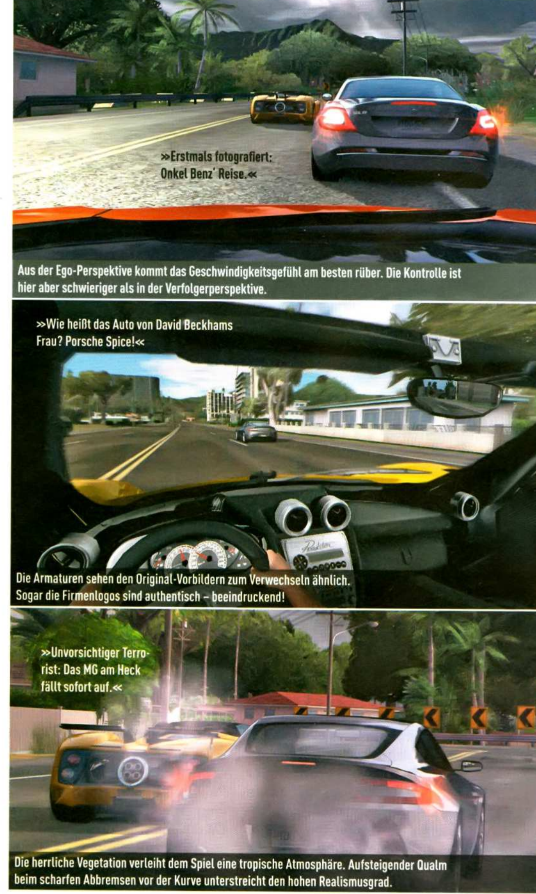
Info: www.testdriveunlimited.com

Test Drive Unlimited

GENRE	Online-Rennspiel
HERSTELLER	Eden Games/Atari
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Sommer 2006
VERGLEICHBAR	Motor City Online, NFS: MW

CHRISTIAN SAUERTEIG

Für dieses Spiel hätte ich mir glatt eine Xbox 360 gekauft. Gut, dass *Test Drive Unlimited* entgegen ursprünglicher Dementi nun doch auf dem PC erscheint. Die Grafik ist fetter als eine LKW-Ladung Biskin, der luxuriöse Fuhrpark der Traum eines jeden Autonarren und die Spielwelt schlichtweg gigantisch. Dass *Test Drive Unlimited* das gleiche Schicksal wie dem eingestampften *Motor City Online* droht, glaube ich nicht. Erstens hat heute fast jede Sau eine Flatrate und zweitens bevölkern Unmengen intelligenter KI-Fahrer die Straßen.



»Erstmals fotografiert: Onkel Benz' Reise.«

Aus der Ego-Perspektive kommt das Geschwindigkeitsgefühl am besten rüber. Die Kontrolle ist hier aber schwieriger als in der Verfolgerperspektive.

»Wie heißt das Auto von David Beckhams Frau? Porsche Spice!«

Die Armaturen sehen den Original-Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Sogar die Firmenlogos sind authentisch – beeindruckend!

»Unvorsichtiger Terrorist: Das MG am Heck fällt sofort auf.«

Die herrliche Vegetation verleiht dem Spiel eine tropische Atmosphäre. Aufsteigender Qualm beim scharfen Abbremsen vor der Kurve unterstreicht den hohen Realismusgrad.

»Telegramm: Text vergessen.«

In *War on Terror* neigen, zoomen und drehen Sie die Kamera und erleben den virtuellen Krieg somit aus nächster Nähe.

Geh über deine Grenzen!

AUF DVD
VIDEO

Die Grafik von WAR ON TERROR macht Lust auf mehr. Das Thema: Verteidigen Sie die Welt vor dem hinterhältigen Terrorismus – wieder mal. Staub wirbelt auf, als der Transporthelikopter der World Forces (WOFOR) einen gewaltigen Panzer ablädt. In der Ferne steigt Rauch in den Himmel, da erschüttert eine gewaltige Detonation des Terrain. Die Angriffshelikopter der Volksrepublik China beharken die WOFOR-Einheiten mit Raketen. In diesem Moment feuert die Flugabwehr zurück und holt die Hubschrauber auf den Boden der Tatsachen zurück. Am Horizont tauchen schon die nächsten Feinde auf ...

ZUKUNFTSMUSIK

War on Terror versetzt das virtuelle Kriegsgeschehen in die sehr nahe Zukunft. Die Einsätze spielen in den Jahren 2006 bis 2010 und erzählen eine militärische Auseinandersetzung zwischen drei Parteien: Der genannten WOFOR, der Volksrepublik China und der Terroristengruppe The Order. Jede dieser Parteien setzt auf andere Stärken. Die WOFOR greifen auf technisch hochwertige Kriegsgeräte zurück, die Chinesen verursachen größeren Schaden und die Terroristen schicken Massen an Kriegern in den Kampf. Allerdings bauen Sie im Spiel keine Basis. Wie in der *Codename: Panzers*-Reihe senden Sie lediglich Einheiten in die taktischen Schlachten. Neues Kanonenfutter kaufen Sie sich durch Punkte. Die erhalten Sie, wenn Missionsziele erfüllt und spezielle Orte auf den Karten eingenommen sind. An diesen bestellen Sie auch wie in einem guten Restaurant Nachschlag. Hier aber in Form von Truppen. Oder sie klauen kurzerhand feindliche oder herumstehende Fahrzeuge, eventuell sogar einen schnieken BMW – super.

OPTISCHER REALISMUS

War on Terror lässt Sie oft mal vor lauter Grafikpracht den Bildschirm vollsabbern. Die Kamera bewegen Sie fast völlig frei. Das unterstreicht den Eindruck, stets inmitten des Getümmels zu stecken. Realistischer Schattenwurf und originalgetreu nachgebildete Schauplätze wie Paris und San Francisco runden das Paket ab. Allerdings bereiteten uns in der gezeigten Version noch Kleinigkeiten Kopfzerbrechen. Die Balance zwischen den Einheiten stimmte nicht. Beispielweise zerbröselte ein Soldat mit Panzerfaust im Nu einen Tank – was okay wäre. Der Stahlkoloss selbst konnte aber gegen andere Panzer kaum etwas ausrichten. Eher blöd. Auch verhedderten sich Einheiten auf dem Weg zum Ziel, was dem Gegner einen unfairen Vorteil beschied. Allerdings bleibt bis zur Veröffentlichung im März 2006 noch Zeit, um Fehlerchen auszubügeln. Gelingt das, winkt ein Taktikschmankerl. Andreas Bertits

Info: www.digitalreality.hu

War on Terror

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Digital Reality/Deep Silver
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	März 2006
VERGLEICHBAR	Codename: Panzers



ANDREAS BERTITS

Ich bin zuversichtlich, dass die Fehler in der uns gezeigten Version noch ausgemerzt werden. Immerhin haben die Entwickler bereits mit *Afrika Korps vs. Desert Rats* und *D-Day* bewiesen, dass sie einiges drauf haben. Vor allem grafisch beeindruckt *War on Terror*. So nah an einem virtuellen Kriegsgeschehen waren Sie noch nie. Wenn Sie mitten unter Ihren Leuten stehen und um Sie herum die Hölle losbricht, erinnert das fast an die Mittagspause in unserer Redaktion. Wir freuen uns jedenfalls auf ein taktisches Spektakel.



»Zieht jeden Schmutz an: Dirt Devil.«

Momentan ist es für Soldaten ein Leichtes, Panzer in ihre Einzelteile zu zerlegen. Das soll sich aber bis zur Veröffentlichung noch ändern.



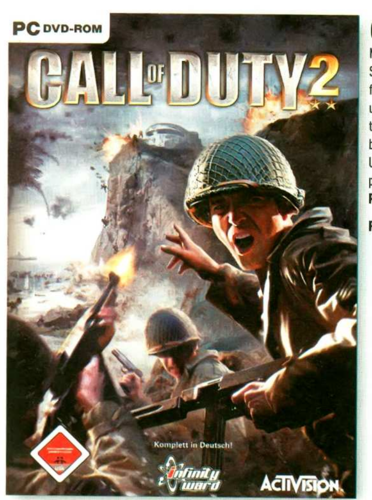
»Autokino: Nur einen Stehplatz erwischt.«

Alle Fahrzeuge im Spiel, sei es ein Panzer oder ein ziviles Auto, sind zu benutzen und geben den Insassen einen Verteidigungsbonus.

Holen Sie sich Ihr Spiel

Blockbuster-Games für Nullkommanix *!

* Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Action wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Game als Prämie abgreifen.



CALL OF DUTY 2

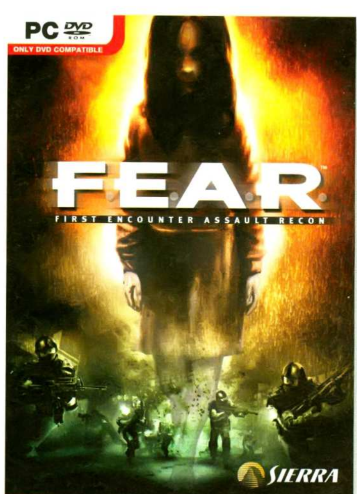
Mit dem Nachfolger zum Spiel des Jahres 2003 können Sie erneut die Wirren des Zweiten Weltkrieges in filmreifer Intensität erleben. Die Atmosphäre ist unzweifelhaft die größte Stärke von Call of Duty 2 - das traf schon auf den Vorgänger zu. Darüberhinaus besticht CoD2 durch seinen hohen Detailreichtum von Umgebungsgrafik und Charaktermodellen, sowie der phantastischen Soundkulisse. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig***.

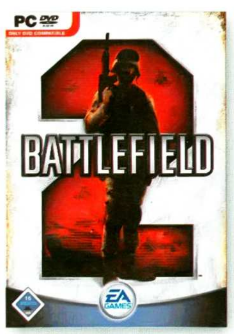
PRÄMIENNUMMER: 002816

F.E.A.R.

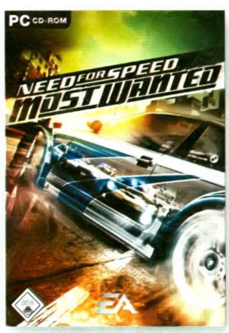
Alarm im Raumfahrt-Komplex: Terroristen haben das hoch geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatz-Kommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Bilder der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich zerfetzt worden. Was jetzt folgt ist purer Nervenkitzel und ein Feuerwerk an Effekten. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig***.

PRÄMIENNUMMER: 002744

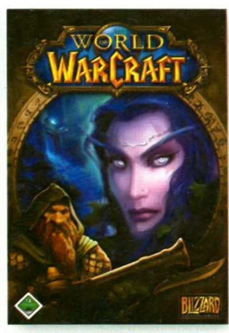




BATTLEFIELD 2
Battlefield 2 ist zweifellos erste Wahl für alle Fans taktischer Multiplayer-Duelle. Ein Spiel das alles richtig macht – zugreifen!
PRÄMIENNUMMER: 002705



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Der Geruch von verbranntem Asphalt und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. Schaulauf der PS-Boliden! Gas geben und durchstarten!
PRÄMIENNUMMER: 002745



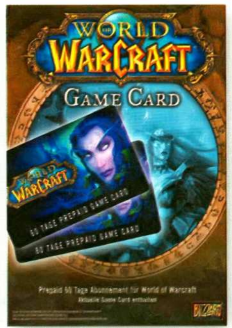
WORLD OF WARCRAFT
Erleben Sie die Welt der Orcs in einem atemberaubenden Fantasy-Online-Rollenspiel. Größer, schöner, einsteigerfreundlicher – ein Genre-Meilenstein!
PRÄMIENNUMMER: 002553



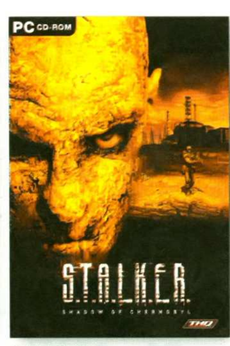
DER PATE
Im Spiel zum Filmklassiker DER PATE werden Sie in den Corleone-Clan aufgenommen und erkämpfen sich den Respekt, um selbst zum Don zu werden. Erscheint: 02.02.2006
PRÄMIENNUMMER: 002835



X 3: REUNION
Der Weltraum! Unendliche Weiten! Der Nachfolger von X2: Die Bedrohung nähert sich mit Riesenschritten der perfekten Weltraumsimulation.
PRÄMIENNUMMER: 002799



2x WOW GAME CARDS
Mit einer Prepaid Game Card können Sie 60 Tage lang WoW zocken, mit den beiden Game Cards ermöglichen wir Ihnen 120 Tage ungetrübte Spielfreude.
PRÄMIENNUMMER: 002729



S.T.A.L.K.E.R.
Endzeitstimmung! Top-Grafik und ein einzigartiges Lebenssimulationssystem garantieren ein aussergewöhnliches Ego-Shooter-Erlebnis! Erschein: Frühjahr 2006
PRÄMIENNUMMER: 002633



STAR WARS BATTLEFRONT 2
Wetzen Sie die Lichtschwerter und putzen Sie die Blaster: Der Krieg der Sterne ist zum zweiten Mal entflammt!
PRÄMIENNUMMER: 002817

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC-Action-Abo mit DVD**
(€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC-Action-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(für Prämie 002816 und 002744 Ausweiskopie erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, daß Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 29

TEST

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Wurfhaken und Seil gibt es seit dem Patch nicht mehr auf der Karte „The Iron Gator".

»Geht aufs Kreuz: Job als Flugzeugträger.«

Update: Battlefield 2

Rechtzeitig zum Add-on veröffentlicht Digital Illusions einen 280 Megabyte schweren Patch zu BATTLEFIELD 2.
Um Version 1.12 kommen Sie als *Battlefield 2*-Spieler nicht herum. Das Schlimme: Auch wenn Sie sich gerade erst das neue Add-on *Special Forces* zugelegt haben, brauchen Sie diesen Patch. Andernfalls können Sie nicht auf den neuen Servern spielen. Installieren Sie ihn am besten nach dem Add-on. Der Patch ändert kleine Fehler und schaltet die neuen Waffen wie den Granatwerfer F2000 auch für das Hauptprogramm frei. Trotz aller Nachbesserungen ist der Server-Browser noch immer nicht das Gelbe vom Ei. Wir warten weiter. Joachim Hesse

Info: www.electronic-arts.de

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Beschreibung
91 - 100%	1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 -6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



PC ACTION: Das Spiel

PREIS	Ca. € 4,99
TERMIN	6. Juni 2666
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch

MINDESTENS
500 MHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, WinXP, 3 Kg Hirn, 6 Portionen Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine! Jeder soll sich gefälligst selbst ein Exemplar kaufen. Wie sollen wir sonst reich werden?

PREIS/LEISTUNG	99%
GRAFIK	89%
SOUND	79%
STEUERUNG	69%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Pah! Ein riesiges Tester-Team	-20%
Alte PCA-Redakteure immer noch da	-20%
Och, vieles sieht so anders aus	-20%



UNGENÜGEND
Gut, dass es so ein Spiel nicht gibt, wohl aber PC ACTION. Krass, konkret, korrekt!

0%
EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Kernteams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



CHRISTIAN BIGGE	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	AHMET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL
Action- & Online-spiele, Ego-Shooter	Ego-Shooter, Action-Adventures	Sport- & Rennspiele	Echtzeit- & Runden-Strategie	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures & Maps und Mods	Mehrspieler-Shooter & Actionspiele	Actionspiele & Ego-Shooter
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES							
■■■■ (Gut)	■■■■ (Gut)	■■■■ (Gut)	■■■ (Okay)	■■■■■ (Genial)	■■■■ (Gut)	■■■■■ (Genial)	■■■■ (Gut)
Düster! Die dunkle Seite des Blaublüters rockt.	Ich mochte die Vorgänger, ich mag auch diesen Teil.	Der Prinz ist endlich ein richtiger Mann. Klasse!	Nicht übel, aber kommt mir vor, wie schon mal gespielt.	His name is Prince and he is funky.	Fast so lecker wie eine echten Prinzenrolle.	Der coolste Prinz nach Ernst August von Hannover.	Die Prinzenrolle zu übernehmen, macht auch diesmal Spaß.
BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES							
■■■■■ (Genial)	■■■■ (Gut)	■■■■■ (Genial)	■■■ (Okay)	■■ (Langweilig)	■■■■ (Gut)	■■■■ (Gut)	■■■ (Okay)
Häuserkampf, schnellere Gefechte. Die Nummer 1.	Auch Gutes kann noch besser werden.	Sinnvolle Erweiterung für ein grandioses Spiel.	Mir hat schon das Hauptspiel nicht so viel gegeben.	Ich konnte mit der *BF*-Reihe nie so viel anfangen.	Benutze Nachtsichtgerät mit weiblicher Mitspielerin ... ;-)	Ein würdiges Erweiterungs-Pack!	Wie immer: Taktik-Shooter sind nicht so mein Ding.
THE MATRIX: PATH OF NEO							
■■ (Langweilig)	■■■ (Okay)	■■ (Langweilig)	■■■ (Okay)	■■■ (Okay)	■■■ (Okay)	■	■■■ (Okay)
Schade, Neo! Da bekämpfe ich lieber meinen Schweinehund.	Nett, belanglos und ohne Pillen nur schwer zu ertragen.	Hätte ich mir mehr erhofft. Wirklich schlapp.	Genauso komisch wie der zweite und dritte Film.	Jeder versucht es schlecht zu reden. Ist aber ganz ordentlich.	Der letzte Film war leider ebenso durchwachsen.	Begreift es endlich! *Matrix* ist tot!	Für ein *Matrix*-Spiel ist es nicht ganz übel geworden ...
THE STALIN SUBWAY							
■	■■ (Langweilig)	■■ (Langweilig)	■	■■ (Langweilig)	■■■ (Okay)	■■ (Langweilig)	■■ (Langweilig)
Ich mag keine Diktatoren. Deren Spiele auch nicht.	Subway eben: Unterirdisch und kommt zu spät.	Schlechte Grafik und lahme Hintergrundgeschichte.	Da wechsle ich lieber die Windeln meiner Tochter.	Nicht wirklich mies, aber trotzdem braucht's keiner.	Ich habe echt genug vom großen roten Bruder.	Stalin soll doch in der Hölle schmoren!	Das sieht ja aus wie Queen Mum! Muss echt nicht sein.
AGATHA CHRISTIE: UND DA GABS KEINES MEHR							
■■ (Langweilig)	■■ (Langweilig)	■■ (Langweilig)	■■ (Langweilig)	■	■■■ (Okay)	■	■
Miss Marple würde sich hier zu Tode langweilen.	In dem Fall greife ich lieber zur Buchvorlage.	Mir viel zu langatmig und öde. Nein danke!	Und dann gabs wenigstens noch zwei Punkte.	Und da gabs keines mehr? Was'n das für'n Deutsch?	Sorry, aber da kommt ja meine Oma schneller ins Ziel.	Das mag ich genau so wie Dünnpfiff und Karies.	Rätsel und dummes Gelaber? Mir schaudert!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Die PC ACTION-Redaktion


Christian Bigge
Chefredakteur



Christoph Holowaty
Chefreporter Europa


Heinrich Lenhardt
US-Korrespondent




Marc Brehme
Community-Redakteur

RESSORT ABENTEUER



Thomas Weiß
Leitender Redakteur


Felix Schütz
Volontär

RESSORT ACTION


Joachim Hesse
Leitender Redakteur


Harald Fränkel
Redakteur


Ahmet Iscitürk
Redakteur


Lukasz Ciszewski
Volontär


Benjamin Bezold
Redakteur


Ansgar Steidle
Redakteur

RESSORT STRATEGIE


Dirk Gooding
Leitender Redakteur


Andreas Bertits
Redakteur



Stefan Weiss
Redakteur



Oliver Haake
Redakteur

RESSORT SPORT


Ralph Wollner
Redakteur


Christian Sauerteig
Redakteur

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Software	02/2004
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Ankh	Deck 13	01/2006
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Empires 3	Ensemble Studios	01/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde	EA Games	01/2005
Warcraft 3 Frozen Throne	Blizzard	07/2003
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubi Soft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars	NC Soft	07/2005
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	LucasArts	04/2005
The Fall: Last Days of Gaia	Silver Style	02/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Die Sims 2	Maxis	10/2004
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004
SPORTSPIEL		
NBA Live 2006	EA Kanada	12/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Full Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Vivendi	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	PopTop Software	01/2004



Erstmals bietet ein *Prince of Persia*-Titel gleich zwei spielbare Charaktere.

»Und ich dachte, wir wären hier in Deutschland willkommen!«

Er brennt darauf, dich kennen zu lernen!

AUF DVD VIDEO

PC ACTION GOLD

Premiere! In PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES machen Sie zum ersten Mal mit der dunklen Seite des Prinzen Bekanntschaft.

Klompa! Klompa! Klompa! Das hört sich doch nach was an, oder? Wie ein Tresor, der einer Comic-Figur auf den Kopf fällt. Wie das Geräusch, wenn PC ACTION-Redakteur Marc Brehme es sich auf dem Lokus richtig gemütlich macht. Oder wie der erste Bossgegner, dem Sie in *Prince of Persia: The Two Thrones* in einer Arena gegenüberstehen. Der fette Riese hört sich nicht nur nach Klompa an, er heißt sogar so. Locker zehnmal größer als Ihre mickrige Spielfigur, stampft und hackt er wild um sich. Grazil weichen Sie den wuchtigen Schlägen Klompas aus, rennen die Arenawand hoch und haken sich mit Ihrem Dolch an der Mauer fest. Von dort stoßen Sie sich ab, spurten die Wand entlang und krallen sich an einer Kante fest. Schwerkraft? Das ist doch nur was für Monitorstecker-Festschrauber! Klompa will töten und patscht regelmäßig mit seinen Riesenpranken zu. Als er Sie erwischt, drücken Sie die R-Taste, um das Geschehen ein wenig „zurückzuspulen". Eine nette Fähigkeit, die den Spieler ja schon in den Vorgängern vor allzu viel Frust bewahrte.

AUF DIE KNIE!

Endlich gelangen Sie auf eine Plattform, die Sie in Klompas Kopfhöhe bringt. Mit einem gigantischen Sprung versenken Sie Ihren Dolch in sein Fleisch, hoppeln auf dem hässlichen Vieh herum, um nicht doch noch von dessen Wurstgriffeln zermalmt zu werden – so wie Prinz Charles bei Camilla. Sie warten den richtigen Zeitpunkt ab und rammen ihm das Messer ins digitale Auge. Klompa ist jetzt nicht mehr nur fett, sondern auch noch blind. Mit saftigen Schnitten in die Fersen dezimieren Sie seine Energieleiste weiter. Angepisst schlägt der Bossgegner um sich, klatscht Sie saftig gegen die Mauer. Spiel vorbei? Nein! Kurz mal wieder an der Uhr gedreht und schon zwingen Sie Klumparsch in die Knie. Genau so müssen Bosskämpfe aussehen, Menschenskinder!

ZUM LETZTEN MAL?

Action-Adventuristen weinen gar bitterlich – denn *The Two Thrones* ist der letzte Teil der Reihe. Des Prinzen „neuzeitliche" Abenteuer waren nämlich von Anfang an nur als Trilogie geplant. Wir haben noch einmal bei Ubisoft nachgehakt. Deren Kommentar: „Es ist definitiv das Finale." Aber die Rolling Stones erzählen ja auch vor jeder Tour, es wäre ihre

»Respektabel: Fledermaus mit Speer fangen.«

Die Figuren sind zwar wenig detailliert, aber in Sachen Effekte punktet *The Two Thrones* definitiv.


»Tolles Merchandising: Rucksäcke im Prinzen-Look.«

Schleichen Sie sich unbemerkt an Gegner heran, dürfen Sie diese sofort erledigen.

»Rex Gildos letzte Worte: Guckt mal, ich kann fliegen!«

Wer sich den Wachen frontal nähert, verdirbt sich die Chance auf einen Speed Kill.

Vergleich




PoP 3: The Two Thrones	PoP 2: Warrior Within (Abgewertet)	PoP: The Sands of Time (Abgewertet)
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Sehr große Angriffs-Vielfalt	+ Mehr Aktionsmöglichkeiten als in Teil 1	+ Seinerzeit sehr innovativ
+ Fesselnde Boss-Kämpfe	+ Höhere Spieldauer	+ Tolle Atmosphäre
− Stellenweise sackschwer	− Düsterer Stil nix für jeden	− Ein wenig kurz
		− Wenige Schlagkombos
87% EINZELSPIELER	86% EINZELSPIELER	85% EINZELSPIELER





Gratis, aber nicht umsonst!

Gut, einen großen Wiederspielwert hat *Prince of Persia 3* ja nicht gerade, dafür können Sie im Spiel eingesammelte Sand-Credits in einem speziellen Menü gegen Boni eintauschen.

Überall im Spiel können Sie so genannte Sand-Credits einsammeln. Wofür die gut sind? Ganz einfach: Im Hauptmenü findet sich ein Unterpunkt namens Extras. Hier tauschen Sie die Sand-Credits gegen Videos, Bilder und Konzept-Zeichnungen ein. Na ja, ein Mehrspieler-Modus wäre uns trotzdem lieber gewesen ...



»Hässlich: die ursprünglichen Euro-Münzen.«

Die freischaltbaren Boni sind eine nette Dreingabe.

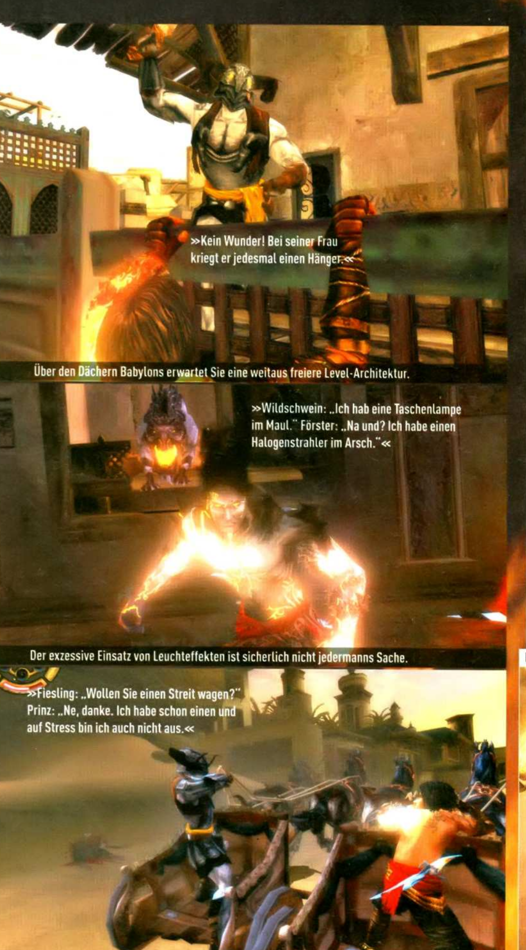
letzte und das seit ungefähr 20 Jahren. Wenn Ubisoft also irgendwann wieder Kohle aus der Serie quetschen will, findet sich sicherlich einen Weg, den Artist formerly known as Prince zu reanimieren. Wir wünschen uns auf jeden Fall einen vierten Teil, denn wir wurden immer blendend unterhalten. *The Two Thrones* bildet da keine Ausnahme. Warum? Die Gründe präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle in mundgerechten Häppchen.

BABYLON ADE

Gleich zu Beginn des Spiels geht es sehr eindrucksvoll zur Sache. Ein technisch bombastisches Rendervideo bildet den Auftakt und dokumentiert die Heimreise des Prinzen. Er und Kaileena, die Herrscherin der Zeit, tuckern auf einem Schiff Richtung Babylon. Als sie sich der Stadt nähern, offenbart sich den beiden ein gar schrecklicher Anblick. Chaos und Verderben regieren, eine Stadt in Flammen liegt ihnen zu Füßen. Kabumm! Plötzlich versenkt ein Katapult-Geschoss den Kahn. Der Prinz kann sich retten, Kaileena vorerst auch – doch sie wird dann am Ufer von Unholden verschleppt. Quasi wie osteuropäische Frauen, die im Hamburger Hafen anlanden, nur muss Kaileena nicht ihren Pass abgeben.

ZWEI SPIELBARE CHARAKTERE

Da um die *Prince of Persia*-Spiele generell ein Riesenrummel herrscht, wissen Sie sicherlich über die Spielmechanik Bescheid. Sie erblicken Ihren Helden aus der Verfolgerperspektive, hüpfen, hacken und turnen sich durch tausend und eine Nacht. Hin und wieder gibt es richtig knifflige Schalterrätsel und das Wichtigste: Wann immer Sie Bock drauf haben, drehen Sie die Zeit zurück. Besonders praktisch, wenn man von einer 50 Meter hohen Plattform fällt oder bildschirmtödlichen Schnittverletzungen erliegt. Damit es nicht zu einfach wird, dürfen Sie die Zeit nicht beliebig oft manipulieren. Diese Fähigkeit benötigt nämlich den Sand der Zeit und davon können Sie nicht ohne Ende mit sich führen. So, jetzt ist auch der Letzte im Bilde, was uns zu den Neuerungen des aktuellen Teiles führt. Das Wichtigste zuerst: Wie Osama bin Laden hat auch Ubisofts Moslem eine ganz dunkle Seite, die er in *The Two Thrones* auch ausleben darf. An bestimmten Stellen im Spiel verwandelt er sich in den so genannten Dark Prince, was die Spielmechanik zwar nicht bedeutend ändert, aber trotzdem cool ist. In dieser Form trägt er als Sekundärwaffe eine Art mehrgliedrige Metallpeitsche mit sich.



Über den Dächern Babylons erwartet Sie eine weitaus freiere Level-Architektur.

Der exzessive Einsatz von Leuchteffekten ist sicherlich nicht jedermanns Sache.

Es dürfte wohl keinen Menschen auf der Welt geben, der die Streitwagen-Rennen nicht dufte findet.

PC ACTION-Testlogbuch

Prince of Persia: The Two Thrones

Ein ganzes Jahr musste Prinzen-Fan und Nahost-Experte Iscitürk auf den neuen *PoP*-Teil warten.



FREITAG, 2. Dezember | 18:00 Uhr
Die Intro-Sequenz ist einfach bombastisch und stimmt mich perfekt auf die folgenden Spielstunden ein. Die Spielgrafik selbst ist auch gut, allerdings wirken die Spielfiguren etwas blockig. Ich zocke das Ganze mit einem Analog-Controller und muss nicht einmal großartig herumkonfigurieren. Nett: Die erste Stunde ist der Beweis dafür, dass Tutorials durchaus spannend und unterhaltsam sein können. Ideal, um Einsteiger vorzubereiten und die Erinnerung alter Hasen aufzufrischen. Die neuen Speed Kills gefallen mir übrigens sehr gut, die sind was fürs Auge. Und Gegner auf diese Art um ihr virtuelles Leben zu erleichtern, spart auch noch Zeit. Ich lebe eben auf der Überholspur und kann mir keine Trödeleien leisten.

SONNTAG, 4. Dezember | 11:00 Uhr
Als Dark Prince durch die Gegend zu schnetzeln, ist wirklich der Hammer! Die „Metall-Peitsche", die der Kerl als Primärwaffe trägt, macht einfach Spaß und bringt Abwechslung ins Spiel. Das trifft auch auf die Streitwagen-Rennen zu. Die haben genau die richtige Länge und setzen die Nonstop-Action mit filmreifen Kamera-Einstellungen und stilvollen Zeitlupe-Sequenzen echt gut in Szene. Ich würde so gern weiterzocken, doch ich muss zu meiner Mami, um mich von ihr zu verabschieden. Sie fliegt für einen Monat in die Heimat. Ich umarme und knutsche meine Mutti und denke dabei an den Prinzen. Bin ich schwul?

MONTAG, 5. Dezember | 9:30 Uhr
Wow! Oder schreibt sich die Abkürzung für *World of Warcraft* „WoW"? Egal! Jedenfalls muss ich gestehen, dass in einigen Passagen die Begeisterung nachließ, weil es wirklich sackschwer wurde. Die Rücksetzpunkte nach dem Ableben sind zwar fair plaziert, aber oft kann man Zwischensequenzen nicht abbrechen und muss diese ein Dutzend Mal über sich ergehen lassen. Die Bosskämpfe sind ebenfalls überaus knackig, bis man die richtige Vorgehensweise herausfindet. Knapp zwölf Stunden habe ich jetzt gespielt und das Finale naht. Ich bin traurig und will nicht wahrhaben, dass ich mit dieser Perle bald durch bin. Ich will einen vierten Teil!

DAS ROCKT DICH WEG!



Die Speed Kills sehen super aus und machen richtig Laune.

DAS KOTZT DICH AN!



Zwischensequenzen lassen sich nicht abbrechen.

Damit verräumen Sie nicht nur fachgerecht Feinde, sondern betätigen etwa entfernte Schalter und schwingen sich à la Indiana Jones über Abgründe. Ganz frisch sind auch die Streitwagen-Rennen. Hier geht es wie in einem Rennspiel zu, nur steuern Sie eben einen Streitwagen und kein Auto. Sie überrollen Gegner, rammen feindliche Gespanne gegen Hauswände. Eine sehr willkommene Abwechslung.

TOLLES KAMPFSYSTEM

Einen Großteil der Zeit verbringen Sie damit, böse Buben über den Jordan zu schicken. Das tun Sie auf so vielfältige Art, dass die Entwickler im Pause-Menü sogar eine Liste mit allen Angriffen integriert haben. Dort schmökern Sie anfangs sicher viel, denn bis Sie alle Kombos auswendig beherrschen, dauert es ein ganzes Weilchen. Über zwei Dutzend Angriffe und Kombinations-Techniken haben der dunkle und der gute Prinz auf der Pfanne. Die Umgebung lässt sich ebenfalls in die Kämpfe einbeziehen. Sie wirbeln an Säulen entlang oder stoßen sich von Wänden ab, um sich von oben auf Gegner zu stürzen. Besonders spekatkuläre Aktionen belohnt das Spiel mit Zeitlupen und besonderen Kameraperspektiven. „Bullet-Time", also Zeitlupe ist übrigens jederzeit auf Knopfdruck möglich, zehrt aber am Sand-Vorrat. Als Hauptwaffe trägt der Prinz ausschließlich seinen Dolch der Zeit mit sich, diverse Sekundärwaffen sammeln Sie einfach vom Boden auf. Diese Zweitwaffen lassen sich nicht nur werfen, sondern auch in die Kombo-Attacken einbeziehen. In dem Sie abwechselnd die Tasten für Haupt- und Nebenwaffe drücken, lassen Sie extrem scharfe Kombos vom Stapel. Blocks, Konter und Sprungattacken machen das System perfekt. Fast hätten wir es vergessen: Wenn es mal besonders brenzlig ist, lassen Sie zwei unterschiedliche Sandzauber vom Stapel, die Gegner gleich im Dutzend umblasen.

SCHLEICHENDER TOD

Der Prinz schleicht jetzt hin und wieder in *Splinter Cell*-Manier durch Babylon und macht seine Feinde leise von hinten platt. In seiner dunklen Form hängt er beispielsweise kopfüber von der Decke und stranguliert Miesewichte so, wie einst Sam Fisher in *Chaos Theory*. Dies soll jetzt aber kein Plagiatsvorwurf sein, denn so lange es Spaß macht, ist uns doch schnuppe, wo die Ideen herkommen. Diese so genannten „Speed Kills" erfordern gutes Timing. Sie nähern sich dem Gegner

So spielt sich Prince of Persia: The Two Thrones

Schon in den Vorgängern war der Terminplaner des Prinzen ziemlich vollgepackt. Im dritten und angeblich letzten Teil der Serie, hat der fesche Bube noch mehr zu tun. Was an Tätigkeiten anfällt, erfahren Sie hier.

KÄMPFEN



Das Metzeln steht nach wie vor an erster Stelle. Das Kampfsystem wurde noch einmal um jede Menge Manöver erweitert und steuert sich genial. Zudem dürfen Sie jetzt auch mit der mehrgliedrigen Metallpeitsche die Sau rauslassen.

RÄTSELN



Zwar erreichen die Rätsel nicht die Dichte eines echten Abenteuers, doch Verschiebe- und Schalter-Puzzles bringen die Birne ein wenig zum Qualmen. Viele Turnabschnitte sind zudem in sich ein kleines Rätsel.

SPEED KILLEN



Die neue, so genannte Speed-Kill-Funktion ist schön fürs Auge und spart Ihnen zudem jede Menge Zeit. Statt Gegner langwierig im Zweikampf zu plätten, schalten Sie ahnungslose Typen im Schnellverfahren aus. Einfach cool!

KUTSCHIEREN



Sogar Streitwagen-Rennen finden sich im dritten Teil der Saga. Sie heizen durch Babylons Gassen, weichen Hindernissen aus oder drängen Gegner in eben diese hinein. Außerdem rollen Sie feindliche Pixel-Soldaten platt oder pieksen diese.

TURNEN



Einen großen Teil der Spielzeit verbringen Sie in Akrobaten-Manier. Dabei wirbelt der Prinz so geschmeidig herum, dass es eine Freude ist. Logisch, dass Ubisoft dem Monarchen auch in Sachen Akrobatik neue Möglichkeiten spendierte.

ZEIT STEHLEN

Wer hat an der Uhr gedreht? Der Prinz war es! Ja, auch dieses Mal manipulieren Sie die Zeit nach Lust und Laune, spulen Geschehenes zurück oder schalten auf Zeitlupe. Mit dem Sand der Zeit lassen Sie aber auch mächtige Gruppenattacken los.

VERWANDELN



Die wohl wichtigste Neuerung stellt die dunkle Seite des Prinzen dar. An vorgegebenen Stellen verwandelt sich dieser in sein finsteres Alter Ego, was dem Spieler neue Möglichkeiten eröffnet. Seine Metallpeitsche ist mal so richtig geil.

SAUFEN



Auch Adelige müssen mal trinken. Bei unserem Orient-Fuzzi erfüllt dies zweierlei Zweck. 1. So frischen Sie verlorene Energie wieder auf. 2. An speziellen Brunnen speichern Sie auf diese Weise Ihren Spielfortschritt ab.

unbemerkt von hinten, von oben oder von der Seite und drücken die Speed-Kill-Taste. Nun wird je nach Situation eine bestimmte Abmurks-Sequenz eingeleitet, in der Sie in einem vorgegebenen Rhythmus die Angriffstaste drücken. Bei Erfolg ist das Opfer im Eimer, wer sich verhaspelt, ist in einen Kampf verwickelt. Besonders ärgerlich, wenn die Säcke dann auch noch Verstärkung rufen.

DAS TURNT AN

Ohne Akrobatik-Einlagen geht bei einem *Prince of Persia*-Spiel gar nix und Sie turnen auch bei Nummer drei bis zum Abwinken herum. Dabei gestaltet sich jeder Akrobaten-Abschnitt wie ein kleines Rätsel, das da lautet: Wie komme ich von A nach B? Erst einmal wechseln Sie auf Knopfdruck die Perspektive, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen. Sie kraxeln an Säulen empor, wirbeln an Fahnenmasten herum, hangeln sich an Kanten entlang und verhaken Ihr Messer in so genannte Dolchplatten, um luftigere Höhen zu erreichen. In Wände eingelassene Sprungnischen erlauben jetzt auch sehr weite, diagonale Hüpfer. Diese Passagen gestalten sich im fortschreitenden Spielverlauf immer fordernder. Dank der hervorragenden Steuerung, die sowohl per Analog-Controller als auch mit Maus und Tastatur sehr gut funzt, bleiben Wutausbrüche weitestgehend aus. Wenn Sie mal abstürzen, sind Sie meist selbst schuld. Aber da wäre ja wieder die Rückspulfunktion. Diese dürften Sie auch in den Abschnitten häufig nutzen, die wir liebevoll „Hindernis-Parcours der Hölle" betiteln. Das sind Teilstrecken, die nur so mit fiesen Fallen gespickt sind. Fette Walzen, riesige Sägeblätter, einstürzende Fußböden und so Zeugs. Fies, aber seeeeehr unterhaltsam.

BABYLON SEHEN UND STERBEN

Das Level-Design ist spielerisch und optisch abwechslungsreich. Kein Abschnitt wirkt nach dem Baukastenprinzip „zusammengeklebt" – egal, ob Sie sich durch düstere Kellergewölbe schnetzeln oder über die Dächer Babylons hüpfen. Es geht jederzeit äußerst stimmungsvoll zur Sache. Immer wenn Monotonie im Anflug ist, taucht ein Bossgegner auf oder Puzzles und Streitwagen warten. Hin und wieder schraubten die Entwickler das Tempo auch mal herunter und bauten größere Rätsel ein. So müssen Sie etwa Drehmechanismen exakt in der richtigen Reihenfolge bedienen, um das Weiterkommen einer Verbündeten zu gewährleisten. Klassische Verschiebe-Rätsel finden sich ebenfalls. Nicht sonder-



»Du wolltest doch immer deinem Idol Stevie Wonder nacheifern. Ich helfe!«

Bereits der erste Bosskampf ist mehr als nur beeindruckend und sackschwer. Unser Tipps&Tricks-Teil hilft da übrigens weiter.

lich innovativ, aber besser als gar nichts. Richtig genial, aber selbst auf der leichtesten Stufe sackschwer, sind die Bosskämpfe. Hier hacken Sie nicht einfach auf einen Gegner ein, bis dieser umfällt. Jeder Boss verlangt nach einer ganz eigenen Taktik. Diese herauszufinden ist nicht immer ganz leicht, aber hat man den Dreh erst einmal raus, ist es etwas humaner.

KEINE SCHNELL-SPEICHERFUNKTION

Sie speichern an großzügig verteilten Brunnen. Daraus trinken Sie, um die Lebensenergie aufzufüllen und den Spielstand zu sichern. Vor besonders schweren Passagen findet sich eigentlich immer so eine Trinkgelegenheit. Trotzdem mussten wir uns etwa beim Kampf gegen Klompa nach jedem „Game over" noch einmal die entsprechende Zwischensequenz reinziehen, bevor wir es erneut versuchen durften. Perfekt gelöst ist das also nicht. Das gilt auch für die Grafik. In Sachen Atmosphäre und Grafikstil gibt es nix zu mosern. Allerdings sehen gerade die Figuren doch manchmal etwas klobig aus, wie man es eben von Spielen gewöhnt ist, die gleichzeitig für Konsole und PC erscheinen. Die zahlreichen Verwisch- und Leucht-Effekte spalten die Zockernation ebenfalls. Einige finden es schick, anderen ist es eine Spur zu übertrieben. Unterm Strich aber immer noch hübsch, das Spiel! Was war noch? Genau! Die Durchspielzeit liegt bei zwölf bis 15 Stunden, je nach Schwierigkeitsgrad. Der Wiederspielwert ist relativ gering, aber gesammelte Sand-Credits sind im Extras-Menü gegen allerlei Boni einzutauschen. Unser Fazit klingt zwar abgedroschen, trifft den Nagel aber auf den Kopf: Sie mochten die beiden Vorgänger? Dann werden Sie sicher auch ein drittes Mal glücklich. Ahmet Iscitürk

Info: www.princeofpersiagame.com



»Mist, ich wollte doch zum Lachen in den Keller.«

Im Gegensatz zu den Vorgängern gibt es jetzt viel mehr Außenlevels.



»Du Hure! Meinst du, ich merke nicht, dass du mir beim Schiffen zuschaust?«

Die Dame im Hintergrund steht dem Prinzen immer wieder hilfreich zur Seite.

AHMET ISCITÜRK



Teil eins fand ich super. Teil zwei war mir zu düster und als Metal-Hasser hat mich der Soundtrack abgetörnt. Irgendwie wirkte das Ganze gezwungen „modern". Teil drei vereint meiner Meinung nach die Tugenden beider Vorgänger. Die Musik passt wieder zum Thema und das 10001-Nacht-Gefühl kommt besser rüber. Die Speed Kills machen das normale Geschehen und auch die Bosskämpfe weitaus spektakulärer und die Wagenrennen sind eine willkommene Abwechslung. Allerdings sind die Bosse wirklich selbst auf der leichtesten Stufe sehr happig, viele Zwischensequenzen lassen sich auch beim wiederholten Angucken nicht abbrechen und die blockigen Figuren trüben den Eindruck ebenfalls.

LUKASZ CISZEWSKI



Als Dark Prince die sexy Peitsche zu schwingen, finde ich super. Endlich weiss ich, wie sich Sedlmayr und Moshammer privat gefühlt haben. Einige Spielpassagen sind ziemlich knifflig und stellenweise bin ich gleich mehrmals hintereinander verreckt, bevor ich überhaupt wusste, was zu tun ist. Das war nicht so schön. Im Gegensatz zum Kollegen Iscitürk fand ich übrigens den zweiten Teil besser als den Erstling. *The Two Thrones* ist aber in der Tat ein perfekter Kompromiss. Sie bekommen das Beste aus beiden Welten sozusagen. Deshalb meine Botschaft an Ubisoft: Wenn ihr keinen vierten Teil veröffentlicht, dann bereitet euch schon mal auf eine Reise ins Tal der Schmerzen vor. Der Prinz darf einfach noch nicht in Rente gehen!



PoP 3: The Two Thrones

PREIS	Ca. € 39,-
TERMIN	8. Dezember 2005
GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 265 MByte RAM, 1 GByte HD, Win2000, DirectX 9.0c

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie haben doch schon zwei Prinzen zum Spielen, was wollen Sie denn noch?

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	84%
SOUND	85%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Stellenweise frustig schwer	- 3%
Zwischensequenzen auch beim zweiten Mal nicht abbrechbar	- 3%
Einige Trial&Error-Passagen	- 3%
Keine Schnellspeicherfunktion	- 2%
Etwas detailarme Spielfiguren	- 2%

SEHR GUT
Genau so sollen Action-Spiele sein. Wehe, es kommt kein weiterer Teil heraus!

87% EINZELSPIELER

Prüfstand: Prince of Persia: The Two Thrones

Bei seinem dritten Auftritt in PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES geht der persische Edelmann schonungslos mit seinen Gegnern und schonend mit Ihrer Hardware um. So garantiert bereits ein Mittelklasse-System optimalen Spielspaß!



Spezialeffekte in der höchsten Qualitätsstufe spendieren der Spielwelt eine realistische Beleuchtung. Der Protagonist wirft seine Schatten, die Metallteile an seinem Körper reflektieren das Sonnenlicht.



In der niedrigsten Detailstufe fehlen neben dem realistischen Leuchteffekt auch die Figurenschatten und die Lichtreflexionen. Die Wasserdarstellung ist schlicht und auf Nebel verzichten Sie auch.

Tuning-Tipps

Um *Prince of Persia: The Two Thrones* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- □ 2 GHz
- □ 512 MByte
- □ Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT

Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/Radeon 9200 sollten Sie:

- □ Die Bildschirmauflösung auf 800x600 reduzieren
- □ Unter „Filter" die Option „Trilinear" anwählen
- □ Die „Spezial-Effekte" auf die niedrigste Stufe stellen
- □ Bei „Schatten-Effekte" den Wert „Mittel" einstellen
- □ Die Option „Wassereffekte" deaktivieren
- □ Den Nebel ausschalten

Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT/Geforce 6600 sollten Sie:

- □ Mit einer Bildschirmauflösung von 1.024x768 spielen
- □ Unter dem Menüpunkt „Spezial-Effekte" die Einstellung „Mittel" vornehmen
- □ Die „Schatten-Effekte" auf „Mittel" reduzieren
- □ Unter „Anti-Aliasing" den Wert „0x" einstellen
- □ Die Wassereffekte aktivieren
- □ Den Nebel einschalten

Mit 3 GHz, 1 GByte Speicher und Radeon X800 Pro/Geforce 6800 GT sollten Sie:

- □ Eine Bildschirmauflösung von 1.280x960 auswählen
- □ Alle anderen Optionen auf den jeweiligen Höchstwert setzen beziehungsweise einschalten
- □ Unter „Anti-Aliasing" den Wert „4x" einstellen
- □ Im Grafikkartentreiber einen achtfachen anisotropen Texturfilter anwählen und gleichzeitig unter „Filter" „Trilinear" eingestellt lassen

Das erweiterte-Grafikmenü von *Prince of Persia: The Two Thrones*

1. **Auflösung:** Wer mit einer leistungsschwachen Grafikkarte wie Geforce 6200 oder Radeon 9200 spielt, verringert die Auflösung auf 800x600. Ab Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT können Sie diese auf 1.280x960 erhöhen.
2. **Filter:** Die Einstellung „Bilinear" oder „Keine" ist auch für Spieler mit lahmen 3D-Beschleunigern nicht empfehlenswert, da die miese Optik in keiner Relation zum Leistungsgewinn steht.
3. **Spezial-Effekte:** Für den Vollbild-Leuchteffekt oder die Lichtreflexionen (Einstellung: „Hoch") sind erst Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT ausreichend leistungstark. Beim Spielbetrieb mit Geforce 6200/Radeon 9200 verzichten Sie auf diese Effekte.
4. **Schatten-Effekte:** Für die Schatten in einer hohen Qualitätsstufe benötigen Sie Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT oder höher.
5. **Anti-Aliasing:** Bereits mit einer Mittelklasse-Karte wie einer Geforce 6600 GT können Sie sich eine zweifache Kantenglättung gönnen.
6. **Wassereffekte:** Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 1,5 GHz, raten wir Ihnen, diese Option auszuschalten.
7. **Nebel:** Da Ihre CPU ebenfalls die Nebeleffekte berechnet, sollten Sie diese erst ab 1,5 GHz oder höher aktivieren.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und [illegible]

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich – Nee, lass mal – Mies – Noch okay – Okay – Gut – [illegible] – [illegible]

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC	
		Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT	
▼ PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	Qualitäts-Modus* 1.280x768
ab 1 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1,5 GHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2 GHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM ▼

128 MByte	256 MByte
512 MByte	1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Bereits eine 2-GHz-CPU, 512 MByte Arbeitsspeicher und Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT garantieren ein absolut ruckelfreies Spielvergnügen mit allen Details in 1.024x768. Spielen Sie den dritten *Prince Of Persia*-Teil mit einem leistungsschwachen System, sollten Sie auf Spezial- und Schatten-Effekte mit einer hohen Qualität verzichten und die Wassereffekte und den Nebel ausschalten.

»Neuer Copperfield-Trick: Der Mann auf dem unsichtbaren Klo.«

Mit dem Drahtseil schwingen Sie sich elegant nach unten. Allerdings sind Sie dabei völlig wehrlos.

Rutsch mal rüber!



AUF DVD
VIDEO
PATCH

Nachschub ist eingetroffen: Im BATTLEFIELD 2-Add-on SPECIAL FORCES erwarten Sie taktische Mehrspieler-Schlachten für 64 Spieler.

Wussten Sie, dass es von hundert Bewerbern gerade mal drei zu einem echten Navy SEAL bringen? Wahnsinn, oder? Der Großteil scheitert bereits am knallharten Selektionsprogramm BUD/S, das dem Einstellungsgespräch bei PC ACTION ähnelt. Angesichts dieser Zahlen erscheint es utopisch, jemals einen Job bei der wohl härtesten Truppe der Welt zu bekommen. Denkste! Dank des ersten *Battlefield 2*-Add-ons *Special Forces* werden Sie spielend zu einem Kampfschwimmer der US-Marine. Und das ganz ohne den monatelangen Drill über sich ergehen zu lassen. Doch damit nicht genug: Gefällt es Ihnen bei der Truppe nicht mehr, wechseln Sie einfach die Fronten und heuern bei einer der fünf anderen internationalen Spezialeinheiten an. Dazu zählen der berühmt-berüchtigte britische SAS, die gefürchteten russischen Speznas, Kommandosoldaten der MEC, Rebellen sowie aufständische Einheiten.

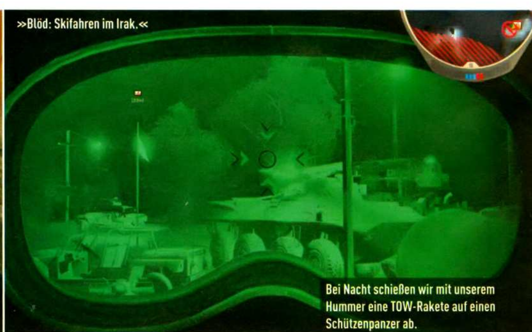
GEDULDSPROBE

Ursprünglich wollten wir Ihnen vergangene Ausgabe den Test zu *Special Forces* präsentieren, aber unsere Version funktionierte weder im Internet noch im Netzwerk. Da es nicht gerade von Kompetenz zeugt, einen Mehrspieler-Shooter anhand von Bot-Matches zu bewerten, gab es keine andere Lösung, als den Artikel zu verschieben und die Stärken und Schwächen der Erweiterung erst diesen Monat schonungslos aufzudecken. Fangen wir doch gleich mit der Installation an: Überglücklich reißen wir dem Postboten die 25 Euro teure Verkaufsversion aus der Hand, schaufeln die Daten auf die Festplatte und führen den mitgelieferten Patch 1.1 aus. Doch beim Spielstart folgt die Ernüchterung: Kein Server ist mit unserer Version kompatibel. DICE hat nämlich pünktlich zum Erscheinen der Erweiterung ein weiteres Update (1.12), das Sie übrigens diese Ausgabe auf unserem Heftdatenträger finden, online gestellt. Spitze! Jetzt dürfen wir mal eben 280 Megabyte aus dem Netz saugen. Wehe dem, der eine langsame Internetverbindung hat. Mittlerweile sind vierzig Minuten vergangen und wir haben außer dem neuen Intro-Film noch nichts vom Spiel gesehen – aber das Schlimmste kommt noch: die ewige Optimierung der Shader beim ersten Kartenstart. Selbst



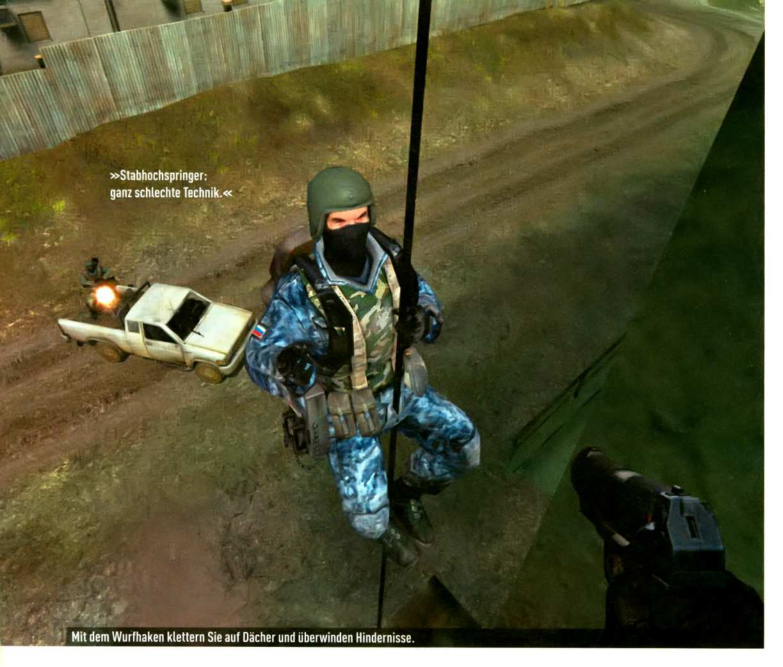
»Ossis können ohne Bananen nicht leben.«

Ein SEAL kämpft gegen zwei Speznas-Soldaten. Der rechte will ihn mit dem Defibrillator außer Gefecht setzen.



»Blöd: Skifahren im Irak.«

Bei Nacht schießen wir mit unserem Hummer eine TOW-Rakete auf einen Schützenpanzer ab.



Mit dem Wurfhaken klettern Sie auf Dächer und überwinden Hindernisse.

bei unseren High-End-Rechnern (Athlon X2 4.800+, 2 Gigabyte RAM, Geforce 7.800 GTX) dauert dieser Vorgang fast zehn Minuten. Nach insgesamt einer Stunde kann das Abenteuer *Special Forces* endlich beginnen. Hat sich der Aufwand gelohnt?

KOMM INS HAUS

Zunächst macht sich dezente Ernüchterung breit. Der Serverbrowser zickt immer noch rum wie eine Frau, die angeblich mal wieder Migräne hat. Wir sind gespannt, wann DICE endlich eine vernünftige Suchfunktion und einen einwandfrei funktionierenden Internetfilter liefert. Wenn wir schon mal am Meckern sind: Wo ist eigentlich der kooperative Spielmodus, den wir schon im Hauptprogramm schmerzlich vermissten? Auch im Add-on fehlt jede Spur von ihm. Dafür bietet *Special Forces* ein anderes Spielgefühl als das Hauptprogramm. Gestritten wird weniger auf weitläufigen Arealen, sondern vornehmlich in Häuserschluchten und Gebäuden. Panzer spielen dabei nur noch eine untergeordnete Rolle, Jets sind in *Special Forces* gar überhaupt nicht mit von der Partie. Stattdessen gewinnt die Infanterie merklich an Bedeutung. Kein Wunder, schließlich sind SEALs & Co. auf den Kampf Mann gegen Mann spezialisiert. Was nicht heißt, dass *Special Forces* auf Fahrzeuge verzichtet und in Richtung *Counter-Strike* geht. Nur greifen Sie bei der Flaggenhatz im Gegensatz zu *Battlefield 2* eher selten auf schweres Kriegsgerät zurück, sondern rücken mit wendigen Vehikeln vor. Dazu zählen beispielsweise ein Buggy, Jet-Ski, Jeeps mit Maschinengewehren, ein stinknormaler PKW oder gar ein Gabelstapler. Ebenfalls neu ist der BMP-3 Truppentransporter und der Hummer mit einer TOW-Rakete auf dem Dach. Bei den Hubschraubern haben wir zwei frische Einheiten am Himmel gesichtet: den AH-64D Apache Longbow und die Mi-24 Hind.

TEAMWORK IST TRUMPF

Ihre Überlebenschancen als Einzelgänger sind im Add-on stark gesunken. Die Karten sind stellenweise so verwinkelt und unübersichtlich, dass Sie leicht in einen Hinterhalt tappen, einem Scharfschützen zum Opfer fallen oder einfach einem gegnerischen Trupp in die Arme laufen, der zufällig um die Ecke biegt. Um erfolgreich zu sein, zwingt Sie *Special Forces* regelrecht, sich einer Einheit anzuschließen und gemeinsam vorzurücken. Dafür gebührt den Entwicklern ein Orden,

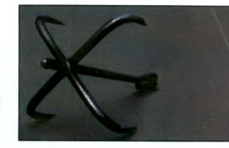


Die russische Hind stellt neben dem Apache Longbow den zweiten neuen Kampfhubschrauber im Spiel dar.

Frisch eingetroffen

Was gibt es Neues in *Battlefield 2: Special Forces* zu entdecken? Wir klären auf!

WURFHAKEN
Ab sofort stellen Hauswände kein Hindernis mehr dar. Mit dem Wurfhaken klettern Sie mühelos nach oben.



DRAHTSEIL
Mit der Armbrust verschießen Sie ein Drahtseil zu tiefer gelegenen Stellen. Dann seilen Sie sich elegant nach unten ab.



NACHTEINSÄTZE
Zum ersten Mal kämpfen Sie in der *Battlefield*-Serie auch nachts. Der Restlichtverstärker sorgt für Durchblick.



TRÄNENGAS + GASMASKE
Mit Tränengas setzen Sie mehrere Gegner kurz außer Gefecht. Es sei denn, diese tragen eine Gasmaske.



BLENDGRANATE
Auch wenn Blendgranaten wichtigste Utensilien von Spezialeinheiten sind, im Add-on nerven die Teile nur.



NEUE VEHIKEL
Zu den zehn neuen Vehikeln gehören unter anderem Jet-Ski, Buggys, Autos und der Apache Longbow (Bild).



EXPLODIERENDE FÄSSER
Halten Sie sich unbedingt von Fässern fern. Denn die Behälter explodieren bei Beschuss.



NEUE WAFFEN
In den Genuss neuer Schießeisen kommen der SAS und die Navy SEALs. Die mächtigste Waffe ist dabei die F2000 (Bild).



So spielt sich Special Forces

Ob Profi oder Anfänger: Hier verraten wir Ihnen, was es in *Special Forces* alles zu tun gibt.

AM SEIL HÄNGEN
Ihnen ist eine Mauer im Weg? Kein Problem, mit dem Wurfhaken bewältigen Sie im Handumdrehen das Hindernis.

ABFAHREN
Größere Distanzen bewältigen Sie bequem mit einem Buggy, Panzer, Hubschrauber oder Schiff. So gelangen Sie schnell an die Front.

EROBERN
Je mehr Stützpunkte Ihr Team kontrolliert, desto näher sind Sie dem Sieg. Kämpfen Sie also gefälligst um die Flaggen!

WÄHLEN
Bevor es überhaupt richtig los geht, wählen Sie Ihre Partei aus und entscheiden, mit welcher der sieben Charakterklassen Sie in die Schlacht ziehen wollen.

KOMMANDIEREN
Jedes Team bestimmt einen Anführer, der über eine Karte Artillerieschläge und Versorgungskisten ordert.

AUFSTEIGEN
Gute Soldaten steigen in der Online-Rangliste auf und werden mit einem höheren Rang belohnt, der Zugang zu neuen Waffen ermöglicht.

denn endlich stellt sich auch auf öffentlichen Servern so etwas wie Teamwork ein und die Partien laufen weniger chaotisch als in *Battlefield 2* ab.

HOCH HINAUS

Neue Ausrüstungsgegenstände gehören zu einem Addon wie Breitreifen an einen Sportwagen. Neben diversen Schießeisen, auf die wir später näher eingehen, finden Sturmsoldaten und Panzerabwehrschützen in *Special Forces* einen Wurfhaken im Inventar. Mit diesem klettern Sie mühelos an Wänden hoch und gelangen so an unerreichbar geglaubte Positionen. Besonders für Scharfschützen ist der Wurfhaken geradezu prädestiniert. Da diese aber selber keinen mitführen, müssen sie erst einen Kollegen bitten, das Seil für sie nach oben zu werfen. Ein schönes Beispiel, wie DICE die Spieler zur Zusammenarbeit bewegen will. Ein weiterer Vorteil des Hakens: Wer in *Battlefield 2* als Sniper auf dem Dach lag, verminte vorher die Aufgänge, um sich ungebetene Gäste vom Leib zu halten. Da man aber in *Special Forces* von jeder Stelle aus nach oben kommt, lassen sich die Camper viel leichter übertölpeln als früher.

SEIL EINEN AB!

Als Gegenstück zum Wurfhaken fungiert das Drahtseil des Scharfschützen und Spec-Ops-Soldaten. Hierbei spannen Sie mit der Armbrust eine Strippe zu einer tiefer gelegenen Stelle, etwa einem Balkon auf der anderen Straßenseite oder dem Gehsteig. Die maximale Entfernung beträgt rund 100 Meter. Anschließend hängen Sie sich dran und schwingen wie Super-Man über Mauern und Panzer hinweg nach unten. Besonders wenn sich mehrere Soldaten gleichzeitig abseilen, um einen Überfall auf die Flagge zu starten, sieht dieses Manöver ungemein cool aus. Es sei denn, irgendein Vollidiot beschließt, sein Drahtseil wieder aufzunehmen. Dann knallt der Rest mit voller Wucht auf die Fresse, was uns bei den Test-Matches gleich mehrmals passierte. Elende Kameradenschweine!

DIE SIND JA ZUM SCHIESSEN!

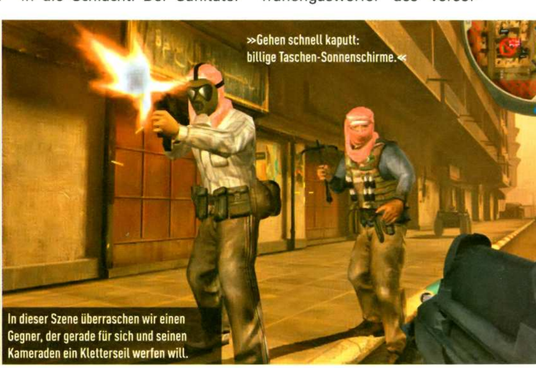
Von den frischen Schießeisen profitiert in erster Linie die britische SAS. Mit Ausnahme des Scharfschützen und der Panzerabwehreinheit ziehen die übrigen fünf Charakterklassen mit neuen Kanonen in die Schlacht: Der Sanitäter trägt das G36E, der Pionier die MP7, der Versorgungssoldat das MG36, der Spec-Ops-Heini das G36K und der Sturmsoldat die F2000. Die zuletzt genannte Waffe entpuppte sich allerdings als extrem stark und brachte die Spielbalance immer wieder ein wenig aus den Fugen. Zumal die Rebellen, Aufständischen und MEC-Truppen fast ausnahmslos mit den alten Teilen aus *Battlefield 2* kämpfen. Ihnen hätte DICE ruhig auch neues Material spendieren können. Erwähnenswerteste Neuzugänge bei den SEALs: das belgische SCAR-H (Sturmsoldat) und das SCAR-L (Spec-Ops).

ANGST IM DUNKELN?

Völlig neue taktische Möglichkeiten eröffnet neben dem Kletterhaken und Drahtseil der Tränengaswerfer des Versor-


»Was haben Alice Schwarzer und dieses Bild gemeinsam? Beide sind unscharf.«

Bekommen Sie Tränengas ab, verschwimmt die Umgebung und Sie verlieren die Orientierung.


»Gehen schnell kaputt: billige Taschen-Sonnenschirme.«

In dieser Szene überraschen wir einen Gegner, der gerade für sich und seinen Kameraden ein Kletterseil werfen will.



Dieses Gefährt besitzt mit seinen drei Maschinengewehren eine unglaubliche Feuerkraft.

gungssoldaten. Mit ihm lassen sich selbst größere Gegneransammlungen kurzzeitig außer Gefecht setzen. Denn wer in den Nebel läuft, sieht die Welt für einen Augenblick wie wohl Christoph Daum nach einer Schnupftour. Alles um Sie herum verschwimmt, die Orientierung geht verloren. Doch man kann sich schützen. Per Tastendruck stülpen Sie eine Gasmaske über und rennen wild schnaubend durch die Levels als sei Darth Vader auferstanden. Nachteil: Das Sichtfeld ist leicht eingeschränkt. Eine der größten und interessantesten Neuerungen bei *Special Forces* sind die Nachteinsätze. Auf drei Karten herrscht absolute Finsternis. Der Restlichtverstärker sorgt dafür, dass Sie nicht im Dunkeln tappen. Vorsicht: Im Gras liegende Soldaten sind trotz Sehhilfe kaum zu erkennen. Somit kann man sich endlich effizient anschleichen und einen Hinterhalt vorbereiten. Ach ja, vergessen Sie bloß nicht, das Gerät in der Nähe von Laternen und Lichtquellen auszuschalten. Sonst blendet es Sie brutal. Als extrem störend entpuppen sich die neu hinzugekommenen Blendgranaten der Sturmsoldaten. Der Wirkungsradius ist einfach zu groß. Selbst Panzerfahrer sehen bei einer Detonation weiße Sterne. Darüber hinaus schmeißen häufig irgendwelche Witzbolde wild mit den Teilen um sich und verderben anderen die Laune.

TOLLES KARTENDESIGN

Mit acht Karten ist *Special Forces* zwar nicht gerade üppig bestückt, dafür sind die wenigen Levels aber auch schlichtweg genial gestaltet und bestechen durch originelle, vielleicht gar sanfte Gemüter erschreckende Szenarien. Besonders beeindruckt hat uns die bedrohliche Atmosphäre während der Nachtmissionen: Mal infiltrieren die SEALs von einem U-Boot aus eine libanesische Insel, dann streitet der SAS gegen die MEC um einen Flughafen in Syrien und wieder ein anderes Mal überfallen MEC-Einheiten einen amerikanischen Flottenstützpunkt. Auch tagsüber geht ordentlich die Post ab, wenn beispielsweise die SEALs verzweifelt ihren Flugzeugträger verteidigen. Hier wird nicht nur auf dem Rollfeld, sondern auch im Bauch des gewaltigen Schiffs um die begehrten Flaggen gekämpft. Sehr interessant ist der fiktive Konflikt bei Ghost Town: Briten und Russen jagen in einer kaspischen Küstenstadt Geheimdokumenten hinterher. An den Tschetschenenkrieg erinnern Surge und Mass Destruction, wo russische Rebellen eine Chemiefabrik beziehungsweise eine Raketenabschussanlage besetzt halten und Speznas-Soldaten anrücken. Wie bereits beim Hauptprogramm sind alle Karten für den Eroberungs-Modus ausgelegt und kommen in drei Varianten für 16, 32 und 64 Spieler daher. Auch wenn der Umfang des Add-ons etwas mager ausfällt, ist *Special Forces* ein Muss für jeden *Battlefield*-Jünger. Denn so spannend inszenierte Häuserkämpfe besitzen bei Mehrspieler-Shootern Seltenheitswert. Aber nicht vergessen: Es ist nur ein Spiel! Benjamin Bezold

Info: www.electronic-arts.de

Vergleich



Battlefield 2

PRO + CONTRA
- + Ausgewogene Klassen
- + Variable Kartengröße
- + Commander-Modus
- − Schlechter Serverbrowser





Battlefield 2: Special Forces

PRO + CONTRA
- + Taktische Häuserkämpfe
- + Interessante Szenarien
- + Nachtmissionen
- − Spielbalance nicht ideal





Joint Operations

PRO + CONTRA
- + Riesige Karten
- + Tag-/Nachtwechsel
- + Commander-Modus
- − Dürftige Waffenbalistik



BENJAMIN BEZOLD



Special Forces spielt sich um einiges taktischer als das Hauptprogramm. Mit Einzelaktionen kommen Sie in etwa so weit wie ein Hase auf der Autobahn. Teamplay ist also noch stärker als früher angesagt. Was mir persönlich sehr gut gefällt, denn gemeinsam macht's halt am meisten Spaß. Auch wenn ich die Kletterutensilien anfangs als ziemlich überflüssig empfand, will ich meinen Wurfhaken und das Drahtseil mittlerweile nicht mehr missen. Beide eignen sich perfekt für die Jagd nach nervigen Campern. Ziemlich dürftig ist dafür der Umfang der Erweiterung. Acht Karten, eine Hand voll neuer Waffen und Fahrzeuge sind nicht gerade rekordverdächtig. Das nächste Mal darf's etwas mehr sein!

ANSGAR STEIDLE



Zuerst war ich skeptisch, ob die gebotenen Änderungen tatsächlich sinnvoll sind und Spaß bringen. Bei den Nachteinsätzen drehe ich doch lieber an der Helligkeit, als das unscharfe grüne Bild vor Augen zu haben, oder? Und die Gasmaske behindert die Sicht kaum, also kann ich sie immer aufsetzen. Zumindest die Nachtmissionen haben ein eigenes Flair und bieten eine gute Portion Spannung. So kann ich im Schutz der Dunkelheit ungesehen herumlaufen – solange ich nicht feuere. Auch die Kletterseile haben richtig Potenzial, wenn Sie etwas kreativ damit umgehen. Ein Wermutstropfen für mich ist dagegen der nach wie vor fehlende Koop-Modus. Nicht mal mehr der Improvisations-Trick über eine Einzelspieler-Partie will gelingen.



Battlefield 2: Special Forces

PREIS Ca. € 25,-
TERMIN 23. November 2005

GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Digital Illusions CE
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 4,5 GByte HD, Grafikkarte mit Pixel-Shader 1.4, *BF 2*-Vollversion

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberung

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	89%
SOUND	86%
STEUERUNG	89%
EINZELSPIELER	61%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Fehlerhafter Serverbrowser	- 3%
F2000-Gewehr zu mächtig	- 3%
Blendgranaten nerven	- 2%
Wieder kein Koop-Modus	- 2%
Magerer Umfang	- 1%
Sehr lange Ladezeiten	- 1%

SEHR GUT
Die taktisch anspruchsvollen Häuserschlachten trösten über den Umfang hinweg.



»Frau Moss, Frau Moss! Könnte ich bitte ein Autogramm bekommen?«

Haut ab!

Es schaut zwar nicht so aus, aber dieser Soldat hatte gerade eben noch einen unversehrten Oberkörper.



AUF DVD
VIDEO

Nach etlichen Verschiebungen erscheint nun endlich VIVISECTOR: BEAST WITHIN. Doch manchmal lohnt es sich vielleicht nicht, zu warten.

Es gibt Dinge im Leben, die tauchen plötzlich auf, ohne sich vorher anzukündigen. Nervige Schwiegermütter oder Magengeschwüre nach dem Verzehr von vergammeltem Fleisch, um nur zwei Beispiele zu nennen. Doch eigentlich wollen wir mit dieser miesen Einleitung nur auf die Gegnerhorden in *Vivisector: Beast Within* anspielen. Diese tauchen nämlich ohne Vorwarnung auf – vor, neben und oftmals auch hinter Ihnen. Vor allem Letzteres raubte uns beim Zocken den Nerv. Wenn wir uns von hinten angreifen lassen wollen, besuchen wir doch lieber eine örtliche Schwulendisco. Da es sich aber bei der uns vorliegenden Testfassung lediglich um eine fast fertige und keine endgültige *Vivisector*-Version handelt, hoffen wir, dass Ihnen nach dem Kauf des Spiels solch frustrierende Begegnungen erspart bleiben.

ENTWICKLUNGSHILFE

Die ukrainischen Macher Action Forms arbeiten seit mittlerweile zehn Jahren an Ego-Shootern. Zu ihren Werken gehören eher mittelmäßige Produkte wie die prähistorischen Actiontitel *Chasm – The Rift* (1997), *Carnivores* (1998) und *Carnivores: Ice Age* (2000). Schauen wir uns diese Spiele an, lassen sich viele optische Parallelen feststellen: Riesige, meist triste Außenareale und abgefahrene Viecher prägen auch in *Vivisector: Beast Within* das Bild. Zwar sollte Action Forms' neuester Streich schon vor Monaten erscheinen, doch auch vor einem Jahr hätte *Vivisector* in diesem Zustand enttäuscht. Fangen wir aber mal vorn an. Sie spielen Kurt Robinson, einen stahlharten Elitesoldaten. In der Anfangssequenz zeichnet sich ab, dass er wohl mit einer blonden Tussi aus seinem Team zusammen war/verheiratet war/eine Affäre hatte. Eigentlich würden wir an dieser Stelle weitere Details zur Hintergrundgeschichte verschweigen, um Ihnen die Spannung nicht zu rauben. Da wir uns aber sehr sicher sind, das die seichte Story niemanden interessiert, verraten wir, dass das Weib gleich im ersten Einsatz auf der Insel Soreo abkratzt. Vor der Mission wollte sie mit Kurt ihre Probleme ausdiskutieren (typisch Frau!), doch er ließ sie abblitzen. Ein richtiger Mann konzentriert sich eben auf das Wesentliche. Die Insel setzt dem Helden trotzdem ziemlich zu. Erst verabschiedet sich seine Ische, dann auch noch seine gesamte Kameradschaft ins Reich des virtuellen Todes. Sie sind also komplett auf sich allein gestellt – wie in jedem anderen x-beliebigen Ego-Shooter auch. „Gestrandet auf einer einsamen Insel? Welch Paradies!", werden Sie nun vielleicht denken. Wäre da nicht dieses kleine Problemchen mit den plötzlich auftauchenden Viechern, die nicht nur Kurt Robinson, sondern auch dem Zocker auf den Sack gehen. Denn anders als in beispielsweise *Serious Sam 2* machen die Schusswechsel keinen Spaß. Können Sie als Sam noch elegant zwischen den Gegnern hin und herspringen und wegrennen, kleben Ihnen die Gegner in *Vivisector* förmlich an der Backe. Es ist in der uns vorliegenden Vorabversion so gut wie unmöglich, eine Gegnerhorde umzulegen, ohne Schaden zu nehmen. Bei Ihren Feinden handelt es sich übrigens größtenteils um Tiere, die ein verrückter Professor aus Maschinen und Menschen gekreuzt hatte. So hampeln Metall-Hunde, Blech-Löwen und Feuer speiende Leoparden durch Außenlevels, die trister sind als die Gesichter des Bundeskabinetts. Die Kreaturen bewegen sich dabei so hektisch wie die Kandidaten beim Casting zu *Deutschland sucht den Superstar*. Und die



»Traurig für Sodomisten! Affen sind schwer in die Kiste zu kriegen.«

Dieser so genannte „Grenadilla" gehört zu den nervigsten Feinden im Spiel.


Die Rettungscrew sollte Sie herausholen – und ist sichtlich gescheitert.

»Ich sagte dir doch, dass du die Pommes lieber nach dem Flug essen solltest!«

künstliche Intelligenz macht ihrem Namen wahrlich keine Ehre. Die Halb-Tiere laufen gegen Bäume, bleiben in der Umgebung hängen und rennen wie besoffen im Kreis herum, selbst wenn sie direkt vor Ihnen stehen. Hoffen wir, dass sich diesbezüglich noch etwas tut, sonst schaut es zappenduster aus.

DAS GEHT BESSER!
Vivisector: Beast Within macht viele Dinge grundlegend falsch. Bisher scheint uns, als wollten die Entwickler nicht, dass die Zocker Spaß haben. Sie laufen oftmals mehrere Minuten durch die Pampa, bis wieder völlig unerwartet Massen von Feinden auftauchen. Dieses Herumgelaufe streckt vielleicht die Gesamtspielzeit, nervt aber schon nach der ersten halben Stunde. Zudem hätten sich die Macher lieber auf die Innenareale konzentrieren sollen. Diese schauen nämlich wunderlicherweise um einiges besser aus als die grün-braunen Hügel mit eckigen, detailarmen Objekten. In einer Szene dringen Sie zum Beispiel in die verlassenen Laborräume des durchgeknallten Forschers ein. Bedrohliche Musik, Dunkelheit. Sie betreten einen Raum mit zwei Liegen, daneben Operationsinstrumente. Sie schnappen sich ein Skalpell, bewegen sich langsam voran ... und? Nichts passiert! Sämtliche Gegner und Wachen liegen leblos auf dem Boden. Wieder laufen Sie durch ein komplettes Gebäude, ohne auf einen Feind geballert zu haben. Draußen hingegen geht es natürlich wieder ab. Da wäre mehr drin gewesen. Auch die ständigen Kletter- und Sprungpassagen hätten die Entwickler lie-

Vorsicht, Baustelle!

Die finale Testversion von *Vivisector: Beast Within* bekommen wir erst nach Redaktionsschluss. Deshalb gibt es bei uns einen Beta-Test.



»Susan Stahnke: Innenansicht.«

Wir wollen Ihnen, liebe Leser, möglichst Informationen zu einem Spiel liefern, bevor es in den Läden steht. Da uns die Testfassung zu *Vivisector: Beast Within* nicht rechtzeitig erreichte, bieten wir Ihnen hiermit unseren beliebten Beta-Test. Anhand einer Vorabversion, die nahezu komplett fertiggestellt ist, zeigen wir Ihnen die Vorzüge und Nachteile des Ego-Shooters aus Kiew auf.

So spielt sich Vivisector

Anspruch dürfen Sie in *Vivisector: Beast Within* nicht erwarten. Trotzdem gibt's ein wenig zu tun.



1 BALLERN

Shooter heißen Shooter, weil das Hauptaugenmerk auf Schussgefechten liegt. So auch in *Vivisector: Beast Within*. Ob Nashorn, Löwe oder Panther: Sie bekämpfen die Robo-Viecher mit allem, was Sie in die Finger bekommen.



2 AUFMOTZEN

Durch Abschüsse finden sich bereits nach kurzer Zeit eine Menge Punkte auf Ihrem Konto. Diese benutzen Sie, um Kurt schneller, zielgenauer oder auch widerstandsfähiger zu machen.


3 ERFORSCHEN

Es kommt zwar selten vor, aber es gibt sie: Innenlevels. Beklagten wir uns noch in *Doom 3* über die vielen dunklen Gänge, gibt es in *Vivisector* einfach zu viel frische Luft. Mehr Erkundungseinlagen hätten nicht geschadet.


4 ZURÜCKBLICKEN

In regelmäßigen Abständen schaut Kurt Robinson in die Vergangenheit zurück. Es kommt heraus, dass er wohl mehr mit der mysteriösen Insel zu tun hat, als es den Anschein hatte. So viel vorab: Der hässliche Herr ist nicht sein Vater.

PC ACTION-Testlogbuch
Vivisector: Beast Within

Wir wollen aktuell sein, also müssen wir leiden – und haben uns durch die Vorabfassung gekämpft.



LUKASZ CISZEWSKI

DONNERSTAG, 01.12.2005 | 11:23 Uhr
Mir brennt der Arsch! Eigentlich hätte ich schon längst mit dem Test zu *Vivisector: Beast Within* beginnen sollen, doch die achtseitige Vorschau zu *Enemy Territory: Quake Wars* hält mich bis Donnerstagmittag auf. Endlich kann ich die Vorabfassung von *Vivisector* anzocken, hoffentlich kommt die Testversion bald.

FREITAG, 02.12.2005 | 10:02 Uhr
Ich erfahre von der Resortleitung, dass wir das Testmuster wohl nicht mehr rechtzeitig bekommen. Ich muss also anhand einer Vorabversion ergründen, wie gut der Titel wirklich ist. Nach zwei Spielstunden liegen bei mir die Nerven blank. Die Grafik gehört zurück in die Steinzeit, der Spielverlauf langweilt von Anfang an und der hohe Gewaltgrad ist schlicht und einfach sinnlos. Dauernd werde ich in Käfige eingeschlossen, die Gegner verhalten sich so dümmlich wie Nicole Richie und die Geschichte ist so lahm wie Nick Heidfeld.

FREITAG, 02.12.2005 | 10:21 Uhr
Ich finde das Wrack des abgestürzten Rettungskommandos, das mich von der verdammten Insel holen sollte. Ich laufe ein paar Schritte weiter, falle wenige Meter in die Tiefe – und bin tot. Ich lade den Spielstand neu. Blöd: Ich habe lange nicht mehr gespeichert. Ich muss den kompletten Abschnitt noch mal durchrennen. Da fällt mir abermals auf, wie langweilig die Missionen gestrickt sind. Rennen, eingeschlossen werden, kämpfen. Rennen, eingeschlossen werden, kämpfen. Rennen ...

FREITAG, 02.12.2005 | 14:44 Uhr
Ich rege mich ab. Das Bonussystem für meine grandiosen Fertigkeiten in Bezug auf Ego-Shooter tröstet etwas über die Missstände hinweg. Mir fällt auf, dass ein Untertitel, der in einer Zwischensequenz eingeblendet wurde, immer noch im Bild ist. Ich öffne das Pausenmenü, aber der Text „Hi, hier ist Kurt Robinson", will einfach nicht weg. Es gibt Schlimmeres.

SONNTAG, 04.12.2005 | 17:31 Uhr
Ja, so sind wir PC ACTION-Redakteure. Für unsere Leser reißen wir uns sogar am Wochenende den Hintern auf. Ich spiele ein paar weitere Stunden, sammle Eindrücke und bin ziemlich enttäuscht. Das Spieldesign passt einfach hinten und vorne nicht. Noch nicht. Denn weit hinten am Horizont existiert noch ein Fünkchen Hoffnung, dass sich bis zur Verkaufsversion noch etwas tut. Ich fahre meinen Computer runter, schnappe mir mein Weib und wir verbringen den Abend mit *Soul Calibur 3* für die Playstation 2.

MONTAG, 05.12.2005 | 10:34 Uhr
Die langhaarigen Kollegen Hesse und Wollner streunen in der Redaktion herum. „Ist das *Vivisector*?", will Wollner wissen. „Das sind die, die mir immer den Wodka schicken. Gib dem Spiel mal eine 90er Wertung, dann schicken die russischen Jungs sicher noch mehr davon!" Ich ignoriere seinen unqualifizieren Kommentar. Hesse bemerkt: „Hey, das schaut echt gut aus, dieser Grafikeffekt hier!" Ich entgegne: „Hesse, das ist ein Fingerabdruck auf dem Monitor."

DAS ROCKT DICH WEG!

»Ich sage dir doch: Du musst einfach mal den Kopf frei bekommen!«

Endlich drinnen! Innenlevels machen deutlich mehr Spaß als die öden Außenareale.

DAS KOTZT DICH AN!



»Hat ein Faible für ungewöhnliche Brillen: Karl Lagerfeld.«

Die schwachsinnige Gewaltdarstellung treibt uns die Tränen in die Augen: Die Haut ist weg, die Brille noch da.

Vergleich

Serious Sam 2	Bet On Soldier	Vivisector: Beast Within
		
PRO + CONTRA	PRO + CONTRA	PRO + CONTRA
+ Schöne Grafikkulisse	+ Wettsystem	+ Bonussystem
+ Abgefahrene Gegner	+ Interessanter Hintergrund	– Schwaches Spieldesign
+ Abwechslungsreiche Orte	– Bis heute noch viele Bugs	– Nervige Gegner
– Monotones Spielprinzip	– Mäßige Grafik	– Veraltete Grafik
 84% EINZELSPIELER	 63% EINZELSPIELER	Noch ohne Wertung EINZELSPIELER

ber zusammen mit den öden Landschaften im vergangenen Jahrtausend gelassen.

EHER SCHLECHT ALS RECHT

Ein weiteres Beispiel für ein grauenvolles Missionsdesign: Kurt kämpft sich durch ein Tal hindurch. Ein Trupp Verbündeter wartet nämlich schon auf ihn. Schon zu Beginn empfängt ihn ein Kommando von Löwen und Leoparden. Wir wehren uns mit Scharfschützen- und Maschinengewehr, Granaten und Pistole gegen die Übermacht. Plötzlich schlagen schwere Geschosse neben Kurt ein. Mehrere Grenadillas (mutierte Gorillas mit Granatenwerfern an den Armen) nehmen ihn aus sicherer Entfernung aufs Korn. Da Kurt bekanntlich ständig Lebenssaft verliert, erledigen wir nur ein paar Affen und rennen ballernd immer weiter, bis wir zum nächsten Wegpunkt gelangen. Dieser ist durch einen Käfig versperrt. Eine Nachricht erscheint, die uns besagt, dass wir gefälligst die zwei verbleibenden Grenadillas vom Levelanfang umnieten sollen, um weiterzukommen. Da wir gerade dabei sind, gleich noch ein Negativbeispiel: Ein Rettungstrupp soll den Helden aufgabeln. Wir rennen zu einem Hügel, sehen in einer kurzen Zwischensequenz das Flugzeug ankommen – und abstürzen. Kurt ist niedergeschlagen, will aber noch zur Unfallstelle und nach Überlebenden suchen. An einem wenige Meter hohen Vorsprung bleiben wir stehen und betrachten das Wrack aus der Nähe. Nun könnte man meinen, dass ein Elitesoldat fähig wäre, von diesem drei



Ein Bossgegner, ein riesiger Robo-Bulle mit Flammenwerfer, greift uns an. Wir halten mit dem Raketenwerfer dagegen.

»Dumm gelaufen: Mistgabel verschluckt.«



Meistens herrscht so ein Chaos, dass Sie überhaupt nicht wissen, wohin Sie denn ballern sollen.

»Traumjob: Zoowärter.«

oder vier Meter hohen Haufen ohne größere Verletzungen herunterzuspringen. Doch selbst 40 Gesundheitspunkte und eine Schutzweste halfen nichts, Kurt biss im wahrsten Sinne des Wortes ins Gras. Die Lösung des Rätsels: Sie müssen ein ganzes Stück zurücklaufen und einem kleinen Pfad folgen. So etwas darf es in Ego-Shootern heuer einfach nicht mehr geben.

ORIENTIERUNGSHILFE

Damit sich die Zocker in *Vivisector: Beast Within* nicht verlaufen, gibt es nach jeder Ecke einen Wegpunkt, der grün in den Himmel leuchtet. Dort gibt es dann die geballte Ladung Medipacks und Munition. Klar, für Anfänger mag dies ganz nützlich sein, aber erfahrene Spieler fühlen sich deswegen schnell unterfordert. Doch nicht alles in *Vivisector: Beast Within* ist schlecht. Die Macher implementierten ein Belohnungssystem für besonders spektakuläre, genaue oder schnelle Abschüsse. So kriegen Sie für „Speedkill" (mehrere Gegner hintereinander umlegen) oder „Fatality" (mehrere Gegner gleichzeitig umlegen) Bonuspunkte. Diese dürfen Sie wiederum in die Fertigkeiten von Kurt Robinson investieren. Sie haben die Wahl: Soll der Typ lieber schneller rennen, genauer Zielen oder aber mehr Schüsse vertragen? Auch die Waffen, die aus den üblichen Verdächtigen und nur wenigen interessanten Vertretern wie der Tesla-Wumme bestehen, verbessern sich stetig. Echte Motivation entsteht zwar nicht, aber besser als der Bildschirmtod ist das allemal.

BLUTABNAHME

Diesen Monat präsentieren wir Ihnen einen Blickpunkt zum Thema „Verbot von Gewaltspielen" (ab Seite 56). *Vivisector: Beast Within* gibt ein Beispiel, wie sich Brutalität zwanghaft und ohne Sinn ins Spielgeschehen eingebauen lässt. Man kann Politikern (und anderen Leuten) nur schwer erklären, warum es wichtig für den Spielspaß sein soll, dass der Zocker seinen Pixelgegnern erst die Kopfhaut wegschießt, ihm dann den Brustkorb aufballert und schließlich die Genitalien wegknallt. Wir sind weder Weicheier noch Moralapostel, müssen aber klar und deutlich sagen, dass hier solche Splatter-Effekte schlicht unnötig sind. Die deutsche Version soll allerdings entschärft werden. Lukasz Ciszewski

Info: www.vivisector-game.com

Geschmackssache: Nahezu jeder Teil der gegnerischen Pixelkörper lässt sich „entfernen".

»Deshalb niemals nach Russland zur Beschneidung.«

LUKASZ CISZEWSKI



Vivisector: Beast Within ist in dieser Form eine Enttäuschung auf ganzer Linie. Eigentlich hörte sich die Hintergrundgeschichte recht witzig an. Mutanten kenne ich schließlich aus der Redaktion. Doch dass sich die Umgebungsgrafik hässlicher präsentiert als meine Kollegen, hätte ich nicht gedacht. Aber auch mit noch schlimmerer Optik würde ich nicht meckern, wenn wenigstens das Spielprinzip stimmen würde. Und hier muss das ukrainische Entwicklerteam noch ordentlich nachlegen, um einen spielerischen Totalausfall zu vermeiden. Ich will: Intelligentere Viecher, die nicht sofort am Bildschirm kleben, und Action in den Innenszenarien. Zudem sollten Feinde nie hinterrücks auftauchen. Schließlich bin ich stockhetero.

JOACHIM HESSE



Ich mag simple Spiele. Denn wenn ich spiele, will ich spielen und nicht mathematische Formeln lösen. Und das Tesla-Gewehr in diesem Ego-Shooter bereitet mir richtig Freude. Trotzdem dürfte es generell ein wenig mehr sein, als *Vivisector* aktuell bietet. Das Spiel setzt auf derbe Bildschirmkost, vergisst aber die nötige Portion Nervenkitzel. Dabei birgt die Hintergrundgeschichte so viele Möglichkeiten. Stattdessen lauern mir immer wieder die gleichen Gegner auf, während ich durch optisches Ödland stapfe. Erst gegen Ende winken mehr Innenlevels – die wirken deutlich ansprechender. Doch uns lag ja nicht die endgültige Version des Spiels vor. Vielleicht geschieht noch ein Wunder. Andernfalls spiele ich weiter *Far Cry*.

Vivisector: Beast Within

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	5. Januar 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Action Forms
VERTRIEB	Frogster
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 2,7 GByte HD, Win9x

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kurt Robinson hat keine Freunde.



GRAFIK	60%
SOUND	61%
STEUERUNG	65%

TENDENZ

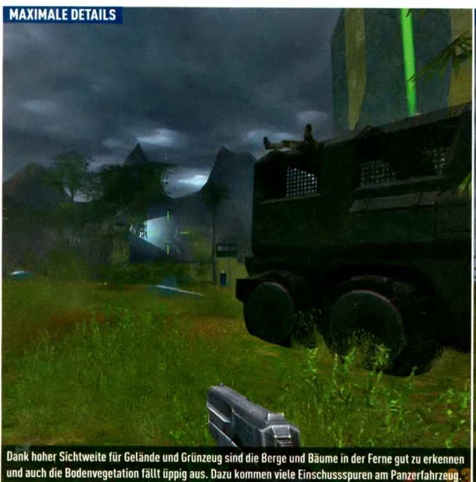
HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Langweilige Schusswechsel, nervige Gegner – es gibt noch viel zu tun für die Entwickler.

Prüfstand: Vivisector: Beast Within

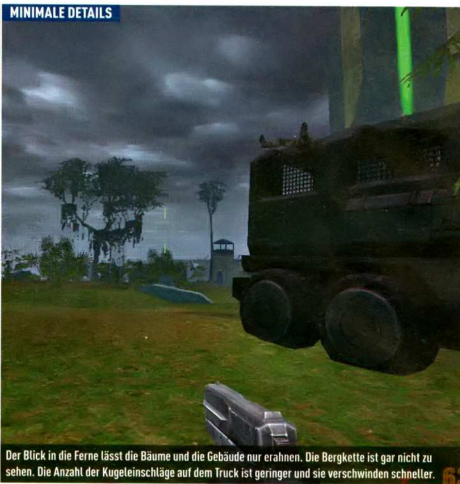
Wenn Ihre Mutanten-Hatz bei dem neuen Grusel-Shooter VIVISECTOR: BEAST WITHIN optisch ansprechend und vor allem flüssig über den Bildschirm flimmern soll, brauchen Sie mindestens einen Spiele-PC der oberen Mittelklasse.

MAXIMALE DETAILS



Dank hoher Sichtweite für Gelände und Grünzeug sind die Berge und Bäume in der Ferne gut zu erkennen und auch die Bodenvegetation fällt üppig aus. Dazu kommen viele Einschussspuren am Panzerfahrzeug.

MINIMALE DETAILS



Der Blick in die Ferne lässt die Bäume und die Gebäude nur erahnen. Die Bergkette ist gar nicht zu sehen. Die Anzahl der Kugeleinschläge auf dem Truck ist geringer und sie verschwinden schneller.

Tuning-Tipps

Um *Vivisector: Beast Within* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie
- ☐ 3,2 GHz
- ☐ 1 GByte
- ☐ Radeon X800 Pro/Geforce 6800

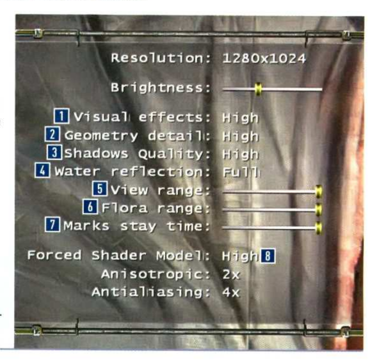
Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und Radeon 9200/Geforce 6200 sollten Sie:
- ☐ Mit einer Bildschirmauflösung von 800x600 spielen
- ☐ Bei „Visual effects" sowie „Geometry detail" den Wert „Low" wählen
- ☐ Die Qualität der Schatten („Shadows Quality") auf den niedrigsten Wert verringern
- ☐ Alle Wasserreflexionen ausschalten
- ☐ „View range", „Flora range" und „Marks stay time" auf das Minimum reduzieren
- ☐ Bei der Option „Forced Shader Model" den Wert „Low" anwählen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte RAM und Radeon 9800 Pro/X 700 sollten Sie:
- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 auswählen
- ☐ Bei der Option „Visual effects" „Medium" und bei „Geometry detail" „High" „einstellen
- ☐ Eine mittlere Schattenqualität anwählen
- ☐ Bei „Water reflection" die Option „Sky" wählen
- ☐ Die Schieberegler für „View range", Flora range" und „Marks stay time" auf die mittlere Position stellen
- ☐ Unter „Forced Shader Model" die Einstellung „Medium" anwählen

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7800 GT/GTX, Radeon 1800 XT/XL sollten Sie:
- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.280x1.024 auswählen
- ☐ Alle anderen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Unter „Anisotropic" den Wert „2x" einstellen
- ☐ Eine zweifache Kantenglättung (Antialiasing: 2x) anwählen.

Das Video-Options-Menü von *Vivisector: Beast Within*

1. **Visual effects:** Partikeleffekte wie Rauch oder Mündungsfeuer kosten CPU-Rechenleistung. Daher erst ab 3 GHz auf „High" stellen.
2. **Geometry detail:** Erst ein Prozessor mit mindestens 2,5-GHz hat ausreichend Leistung für eine hohe Objekt- und Spielfiguren-Geometrie.
3. **Shadows Quality:** Die Einstellung „Medium", bei der die mutierten Widersacher lediglich einen Blob-Schatten haben, können Sie bereits mit einer Radeon 9800 Pro wählen. Für die volle Schattenpracht benötigen Sie mindestens eine Radeon X800 Pro/Geforce 6800 oder höher.
4. **Water reflection:** Spieler mit einem schwachen 3D-Beschleuniger wie einer Radeon 9200 sollten gänzlich auf Wasserspiegelungen verzichten.
5. **View range:** Hier legen Sie fest, ob auch weit entfernte Objekte noch dargestellt werden. Eine niedrige Sichtweite entlastet Ihre CPU.
6. **Flora range:** Je weiter Sie den Regler nach rechts stellen, um so mehr Grünzeug bekommen Sie in der Spielwelt zu Gesicht.
7. **Marks stay time:** Hier legen Sie fest, wie lange Einschussspuren auf Objekten wie Wänden oder Fahrzeugen zu sehen sind. Für den maximalen Wert sollte schon eine Raden X800 Pro im Rechner stecken.
8. **Forced Shader Model:** Obwohl Radeon 9200/9600 XT über Shader 2.0 (Option „High") verfügen, sollten Sie „Low" beziehungsweise „Medium" wählen.



Leistung

*Qualitäts-Modus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Nee, lass ma! · Mies · Noch okay · Okay · Gut · Sehr gut · Optimal

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL/XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768 (Qualitäts-Modus*)
ab 1,5 GHz	Min. Details	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Okay	Noch okay	Okay	Mies
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Mies	Nee, lass ma!	Noch okay	Nee, lass ma!
ab 2 GHz oder XP 1500+	Min. Details	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Gut	Okay	Gut	Noch okay
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Noch okay	Noch okay	Okay	Mies
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Gut	Okay	Optimal	Sehr gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Gut
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Okay	Okay	Gut	Okay
ab 3 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Gut	Okay	Gut	Gut	Sehr gut	Gut
ab 3,5 GHz oder XP 3500+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Gut	Okay	Sehr gut	Sehr gut	Optimal	Sehr gut

RAM ▼

128 MByte	256 MByte
512 MByte	1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Damit Ihre Jagd auf die Kreaturen bei allen Details nicht zur Ruckelpartie mutiert, benötigen Sie mindestens einen 3,2-GHz-Prozessor, eine Geforce 6800/Radeon X800 Pro oder höher und ein Gigabyte Arbeitsspeicher. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung und das Minimieren der allgemeinen Sichtweite. Das Grünzeug abzuschalten bringt zusätzlich ein paar Frames Mehrleistung.

»Ich wusste doch, dass sie mir den Ausreiseantrag bewilligen.«

Die Grafik ist nicht schlecht. Allerdings mangelt es gehörig an Feinschliff.

Ostschutzmittel

In THE STALIN SUBWAY kämpfen Sie nicht als westlicher Held gegen Kommunisten, sondern als Sowjetbürger gegen Regime-Gegner.

Zungenbrecher-Fans im Glück! In Frogster Interactives neuestem Streich übernehmen Sie die Rolle des 25-jährigen KGB-Heinis Gleb Suworow. Das ist ja noch nichts besonderes. Beim Namen seines Vaters beginnt die Zungenverknotung: Swjatoslaw Fjodorowitsch Suworow! Dieser arbeitet an einem Geheimauftrag für eine besonders handliche Atombombe. Das Ganze spielt übrigens 1952 in Moskau, wo Regime-Kritiker ein Attentat auf Stalin und andere ungescholtene Bürger planen. Swjatoslaw Fjodorowitsch Suworow wird verhaftet, Gleb gerät wider Willen in eine fette Verschwörung. Die Lösung: Nonstop-Geballer! Der Ego-Shooter *The Stalin Subway* versetzt Sie also in die Rolle eines regimetreuen Kommunisten, der mit authentischen Ballermännern durch historische Kulissen hastet. Bekannte Moskauer Sehenswürdigkeiten wie die Staats-Uni, die Metro, Stalins Bunker und natürlich der Kreml fanden den Weg ins Spiel. Da das Fotografieren an einigen der Schauplätze verboten ist, entstanden laut Entwickler diverse Recherche-Fotos tatsächlich auf illegale Art.

BALLERMANN OST

Zum Spielverlauf: Gleb Suworow greift auf Waffen wie etwa die Stetschkin APS, Schpagin-41, Tokarev SVT-38 und natürlich die gute alte AK-47 zurück. Die schnörkellose Spielmechanik beschränkt sich fast ausschließlich auf das Umpusten von mindergescheiten Gegnern. Zivilisten sollte man verschonen, da Missionen sonst als gescheitert gelten. Zwischendurch kurbeln Sie per Aktionstaste diverse Objekte an, rammen beispielsweise einen Wagon in eine Absperrung, um einen Durchgang zu schaffen und spielen sogar mal Lokführer. Schränke und anderes Mobiliar durchsuchen Sie nach Gegenständen, die Physik-Engine lässt Teile der Einrichtung und Gegner realistisch herumpurzeln. Die Steuerung ist dabei relativ hakelig, immer wieder bleiben Sie an Objekten oder anderen Figuren hängen. Doof: Dauernd treffen Sie auf Zwillinge, manchmal sehen sogar drei Figuren in einem einzigen Zimmer identisch aus. Der Mehrspieler-Teil ist ganz ordentlich, doch auch da gibt es klar bessere Konkurrenzprodukte. Korrekt ist der Preis, der bei knapp 30 Steinen liegt. Ahmet Iscitürk

Info: www.stalinsubway.de

AHMET ISCITÜRK

Eigentlich wäre *The Stalin Subway* ja ein gutes Spiel, wenn es nicht so mittelmäßig wäre. (*Ahmet, du hast den Stein der Weisen gefunden! Anm. Textchef*) Allein schon die Tatsache, auf der anderen Seite zu agieren, finde ich saugut. Doch fehlt hier buchstäblich an jeder Ecke und Kante der letzte Schliff. Die Steuerung ist hakelig, die Grafik kann mit der aktuellen Shooter-Elite nicht mithalten. Der Sound ist nicht eben bombastisch, die deutsche Synchronisation mies und nicht mal eines Pornofilms würdig. Nur preisbewusste Kommunisten greifen zu!

VERGLEICH



BESSER
SCHLECHTER



The Stalin Subway

PREIS	Ca. € 29,-
TERMIN	8. Dezember 2005
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	G5 Software/Orion
VERTRIEB	Frogster Interactive
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
2 GHz, 256 MByte RAM, DirectX 9.0c, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Bomb

PREIS/LEISTUNG	66%
GRAFIK	75%
SOUND	70%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	66%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Hakelige Steuerung	-10%
Abwechslungsarme Levels	- 8%
Viele Figuren sind identisch	- 5%
Dünne Soundeffekte	- 5%
Miese Synchronisation	- 5%

BEFRIEDIGEND
Standard-Shooter-Kost mit zu vielen Schwächen und übermächtiger Konkurrenz.



EINZELSPIELER

»Wir sind am Wochenende immer voll wie tausend Russen, das Spiel ist voll mit tausend Russen.«

Die Lichteffekte gefielen uns recht gut.

»Typisch Russe: Auch kurz vor dem Tod noch besoffen auf den Tischen tanzen.«

Oft hampeln die Figuren wild herum, egal auf welchem Untergrund sie stehen.

»Neo, ich habe doch einen Café Latte bestellt, nicht nur die Latte!«

Logisch, dass auch der berühmte Kampf gegen die Armee von Agent-Smith-Klonen im Spiel vorkommt.

Ihr seid doch alle gleich!



Steht mit THE MATRIX: PATH OF NEO endlich ein gutes Matrix-Spiel in den Regalen? Sagen wir mal: beinahe ...

Mit *Enter The Matrix (ETM)* brachte Atari das erste Spiel zur Filmtrilogie der Wachowski-Brüder auf den Markt. Das Spiel war nicht gerade der Burner und Larry Wachowski ließ sich kurze Zeit später zur Frau umoperieren. Ob Letzteres am mauen Spiel lag, weiß niemand so genau. Jedenfalls hatte Shiny Entertainment jetzt lange genug Zeit, um aus den Fehlern zu lernen und endlich einen würdigen *Matrix*-Titel abzuliefern. Heraus kam ein ordentliches Action-Spektakel, dem es an spielerischer und grafischer Finesse mangelt. Im Gegensatz zu *ETM,* wo Sie in die Haut von Nebendarstellern schlüpften, steuern Sie dieses Mal ausnahmslos Mr. Anderson (Keanu Reeves), besser bekannt als Weltenretter Neo. Dabei durchleben Sie sämtliche Schlüsselszenen der Filme, wie etwa Neos Kampf gegen eine Armee von Agent-Smith-Klonen. Darüber hinaus integrierte Shiny Entertainment auch völlig neue Sequenzen. Einen Samurai-Schwertkampf in einem Bambus-Garten, zum Beispiel. Dabei steht Ihnen sogar die alte Ledersau Trinity zur Seite.

ICH SCHLAG DICH TOT!

Hauptbestandteile des Spiels sind Backpfeifen, blaue Bohnen, Zeitlupeneffekte und Filmsequenzen. Gleich zu Beginn lernen Sie die wichtigsten Kniffe im Rahmen eines Tutorials kennen. Die Kampfsteuerung ist dabei durchaus anspruchsvoll und facettenreich. Dabei wird zwischen Nahkampf und Geballer unterschieden. Im Nahkampf lassen Sie mit beiden Maustasten dicke Kombos vom Stapel. Stöcke, Schwerter und andere Nahkampfwaffen sorgen für mehr Schaden und neue Kampfmanöver. Beim Schusswaffengebrauch hilft natürlich ein Fadenkreuz beim Zielen. Ein Druck auf die Fokus-Taste sorgt für Zeitlupe und coole Akrobatik und eine Ausweichtaste lässt Sie elegant feindlichen Attacken ausweichen. Wie im Film können Sie so beispielsweise an Wänden entlanglaufen. Das war es im Endeffekt auch schon. Zwar gibt es auch kleinere Schleichszenen, aber die kann man getrost unter den Teppich kehren. Woran es dem Spiel mangelt, ist die Abwechslung. Die coolen Fights nutzen sich eben irgendwann ab und dann bleibt nicht mehr viel. Da die Sache zudem technisch nicht wirklich der Hit ist, reicht es nur für ein „Befriedigend". Ahmet Iscitürk

Info: www.atari.com/thematrixpathofneo



Technisch ist *Path of Neo* nicht wirklich gut geworden.

Der gute alte Agent Smith ist auch im Spiel ein echtes Arschloch.

AHMET ISCITÜRK

Es ist ja in Mode, *Matrix*-Spiele scheiße zu finden. Aber ich sag Ihnen mal was: Mir hat *The Matrix: Path of Neo* tatsächlich Spaß bereitet. Es ist jetzt nicht unbedingt ein Hammer-Spiel, aber die Schießereien und Prügel-Sequenzen sind eine Mordsgaudi. Technisch hätte ich mir trotzdem etwas mehr Finesse gewünscht. Ich empfehle übrigens, als Erstes den mittlerweile erhältlichen Patch zu installieren. Dieser behebt diverse Problemchen, die mit bestimmten Grafikkarten auftreten.

The Matrix: Path of Neo

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 11. November 2005

GENRE	Action
ENTWICKLER	Shiny Entertainment
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 6 GByte HD, DirectX 9.0c oder höher, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keanu Reeves ist zu cool, um mit anderen Leuten zu spielen!

PREIS/LEISTUNG	69%
GRAFIK	71%
SOUND	75%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Langweiliges Level-Design	-10%
Wenig Abwechslung	-10%
Schlechte Kollisionsabfrage	- 5%
Detailarme Figuren	- 3%
Öde und nicht lippensynchrone Sprachausgabe	- 2%

BEFRIEDIGEND
Solider Action-Titel, der aber zu wenig Abwechslung bietet und grafische Schwächen hat.



EINZELSPIELER


LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!
TESTEN SIE DAS NEUE TEST-SYSTEM DER PC GAMES:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
SIE LEBEN NUR EINMAL. ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT FRUST UND LANGEWEILE. KOMPETENTE SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN MIT DER MOTIVATIONSKURVE
BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
3
6
9
12
STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL. FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
PC Games
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD



»Für Querdenker: Intellektuellen-Schachbrett.«

Sie lenken Ihren Wagen aus der gewöhnungsbedürftigen Vogelperspektive.



»Geil: Straßenstrich.«

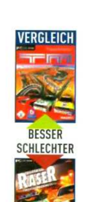
Wegen der ungenauen Steuerung sind selbst harmlose Kurven ein Problem.

»Noch geiler: besoffen auf dem Straßenstrich.«

Nervig: Bei höheren Geschwindigkeiten verschwimmt die Optik viel zu stark.

Eine Runde mit Leid!

VERGLEICH



BESSER

SCHLECHTER

So viele Autos wie bei FAST LANE CARNAGE explodieren nicht mal in Beirut. Und auch hier gilt: Besser ist, Sie sitzen gar nicht erst drin.

Wir haben nun wirklich nichts gegen alte Spielideen. Vorausgesetzt, sie sind geschickt in Szene gesetzt. Bei *Fast Lane Carnage* hat das überhaupt nicht funktioniert. Bereits das Startmenü ist an Unübersichtlichkeit kaum zu überbieten und man muss eine ganze Weile mit der Maus auf dem Bildschirm herumkurven, um alle Unterpunkte zu finden. Die Gestaltung der Menüs ist in einem sehr extravaganten Comic-Stil gehalten, aber das ist wohl Geschmackssache. Wir versuchen uns über die Hintergrundgeschichte zu informieren, doch ein Handbuch liegt nicht bei. Von einem Info-File erfahren wir, dass *Fast Lane Carnage* in ferner Zukunft spielt. In den Städten sind arme und reiche Menschen strikt getrennt, sodass es riesige Slums gibt. Der einzige Weg aus diesem Elend zu kommen, ist eine Karriere als Rennfahrer einzuschlagen. Klingt logisch ...

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

Nachdem Sie sich ein schickes Profil angelegt haben, finden Sie sich in einer Bruchbude wieder. Streichen Sie genügend Prämien ein, haben Sie bald genug Asche, um aus dem Schuppen einen Palast zu zaubern. Zuerst geht es aber direkt auf die Strecke. Sie starten in der dritten Liga. Sobald Sie sich für eine Arena entschieden haben, geht es los. Spätestens jetzt ist der Spaß vorbei. Aus der Vogelperspektive blicken Sie auf öde angelegte Parcours, die genauso viel Charme versprühen wie unsere Kanzlerin. Es kommt noch dicker: Die gepanzerten Fahrzeuge sind dermaßen verpixelt, dass man kaum erkennen kann, wo vorn und hinten ist. Nach dem Startsignal geht es dann gänzlich in den Keller: Die kleinen Flitzer lassen sich so übel steuern, dass Sie anfangs von einer Karambolage zur nächsten fahren. Doch auch mit viel Übung ist es kaum möglich, *Fast Lane Carnage* vernünftig zu kontrollieren. Durch die vielen Abkürzungen verliert man nach wenigen Runden den Überblick und keiner weiß mehr, wer in welcher Runde ist, geschweige denn, wer sich auf welcher Position befindet. Das nervt gewaltig.

GRUPPEN-QUAL?

Minimal besser: Die Mehrspieler-Rasereien im Deathmatch-Modus für bis zu vier leidensfähige Spieler. Ralph Wollner

Info: www.fastlanecarnage.de

Lustig: Aufs Maul!

Härter als die USK erlaubt: Wie der wenig zimperliche Sound der Berliner Aggro-Rapper beinahe die Veröffentlichung von *Fast Lane Carnage* verhindert hätte.

Fast Lane Carnage ist nicht wirklich ein brutales Spiel – dennoch bekam es von der USK zunächst keine Jugendfreigabe. „Schuld" daran war der jugendgefährdende Soundtrack von „Aggro Berlin" (unter anderem mit Masken-Rapper Sido). Damit das Spiel eine Altersempfehlung ab 12 Jahren kriegen konnte, wurden aus den Songs sämtliche Beleidigungen, Gewaltaufrufe und Obszönitäten entfernt. Übrig blieben bis auf eine Ausnahme die Instrumental-Versionen der Lieder ...



»Schuluniformpflicht jetzt auch in der Sonderschule.«

Rappen, was sie denken: Die „Aggro Berlin"-Crew mit Maskenmann.

RALPH WOLLNER

Micro Machines hat mich seinerzeit wirklich begeistert. *Fast Lane Carnage* nicht. Das liegt an vielen Dingen, die nicht oder kaum rocken: Steuerung, abstruse Hintergrundgeschichte, Optik. Wenn schon uralt, dann wenigstens mit Flair. Davon hat *Fast Lane Carnage* wirklich gar nichts abbekommen. Der auf der Packung angepriesene Aggro-Berlin-Soundtrack entpuppt sich im Spiel als nervtötender Loop von vielleicht 20 Sekunden. Insgesamt sieht *Fast Lane Carnage* nach einem typischen Schnellschuss aus. Schade!



Fast Lane Carnage

PREIS	Ca. € 25,-
TERMIN	2. Dezember 2005
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Parallax Factory
VERTRIEB	Frogster Interactive
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
600MHz, 128MByte Ram, 300MByte HD
Win 98, 32-MByte-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Rennen, Deathmatch und Highlander. Für bis zu vier Spieler via Internet und LAN; 1Sp./CD

PREIS/LEISTUNG	61%
GRAFIK	57%
SOUND	41%
STEUERUNG	59%
MEHRSPIELER	60%

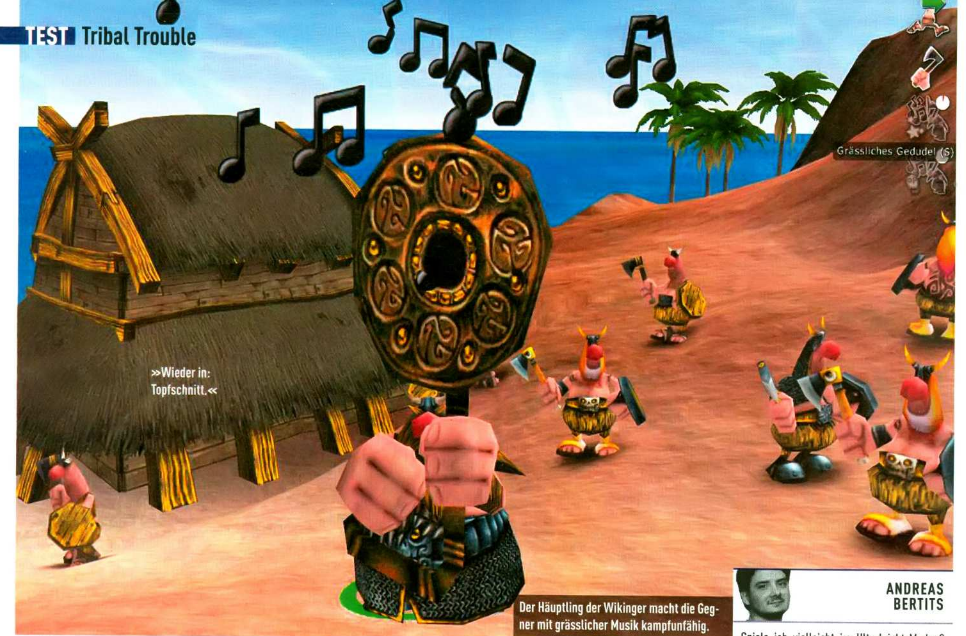
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Viel zu unpräzise Steuerung	-12%
Detailarme Grafik	-12%
Wenig abwechslungsreiche Karriere	- 7%
Auf Dauer eintöniger Soundtrack	- 5%
Minimale Tuning-Funktionen	- 4%
Gelegentliche Abstürze	- 4%

AUSREICHEND
Chaotischer Arcade-Flitzer aus der Vogelperspektive mit altbackener Grafik.



EINZELSPIELER


KRASS.
MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE. MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU
MIT NOCH MEHR ACTION
FÜR NUR
€ 4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN



»Wieder in: Topfschnitt.«

Der Häuptling der Wikinger macht die Gegner mit grässlicher Musik kampfunfähig.

Kleine Schlachtmusik

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH



BESSER
SCHLECHTER

Mozart hören Sie in TRIBAL TROUBLE: DER STAMMESKRIEG zwar nicht, dafür aber die wilden Kampfschreie von Wikingern.

Die kernigen Nordlichter lassen es krachen, saufen wie die Löcher und kentern in der Karibik. Erstaunlicherweise will das Völkchen Eingeborener kein Kaffeekränzchen mit den Schiffbrüchigen halten. Also heißt es: Krieg!

ALLE EINSTEIGEN!

Tribal Trouble: Der Stammeskrieg richtet sich an Zocker, die sich bisher noch nie an ein Strategiespiel herangetraut haben. Dementsprechend simpel gestaltet sich das Spielprinzip. Sie beginnen mit einer kleinen Schar Einheiten, errichten drei Gebäude (Quartier, Zeughaus, Turm), bauen Rohstoffe ab, indem Sie Arbeiter zu Bäumen, Hühnern und Felsen entsenden, und bilden die Kerle zu Kriegern aus, um sie in die Schlachten zu schicken. Auf ihrer Reise durch die Karibik kämpfen sich die Wikinger dabei von Insel zu Insel. Klingt wenig anspruchsvoll? Soll ja auch für Einsteiger sein. Genau so spielt sich *Tribal Trouble* auch. Experten pfeffern den Titel aufgrund des niedrigen Anspruchs, der wenigen Einheiten und Gebäude sowie des immer gleich ablaufenden Missionsschemas schnell in die Ecke. Da helfen auch nicht die lustigen Ideen, wie etwa ein Huhn zu einem Superkrieger auszubilden oder die netten Spezialattacken der Häuptlinge. Diese brauen unter anderem während einer Schlacht ein stinkendes Süppchen, dessen Dampf den Gegnern Schaden zufügt.

MIT ECKEN UND KANTEN

Optisch hinterlässt *Tribal Trouble* einen faden Beigeschmack. Zwar drehen, zoomen und neigen Sie die 3D-Grafik, doch die kantigen Einheiten bestehen nur aus einer Hand voll Polygonen. Sie sind nur in der Karibik und im hohen Norden unterwegs, anderes Terrain bekommen Sie nicht vor die Linse. Auf ein freies Speichersystem verzichten Sie ebenfalls. Nur wenn Sie eine Insel abgeschlossen haben, sichert das Spiel automatisch Ihren Fortschritt – nicht gerade der Hit. Dafür halten Sie sich nicht lange an den kaum abwechslungsreichen Missionen auf – etwa 20 Minuten dauert durchschnittlich eine Partie. Wenn Sie allerdings im Mehrspieler-Modus gegen fünf andere Häuptlinge antreten, kommt etwas mehr Freude auf, da Sie hier weniger mit der nicht optimalen KI des Computers zu kämpfen haben. Für Einsteiger nett, für Fortgeschrittene eindeutig zu wenig. Andreas Bertits

Info: www.tribaltrouble.de


»Hüttenzauber kommt immer gut an.«

In der Karibik bekommen es die verirrten Wikinger mit wilden Eingeborenen zu tun.

ANDREAS BERTITS

Spiele ich vielleicht im Ultraleicht-Modus? Nein, *Tribal Trouble* richtet sich explizit an Einsteiger. Keine Unmengen an Gebäuden und Einheiten. Einfach schnell bauen und ab in die Schlachten. Das macht am Anfang etwas Laune, doch das öde Missionsdesign, bei dem Sie ständig auf die gleiche Weise vorgehen, versalzt die Suppe. Experten zocken das Spiel im Schlaf, Genre-Neulinge dagegen haben Spaß. Unter diesem Aspekt ist *Tribal Trouble* ein guter Titel, um an echte Perlen wie *Age of Empires 3* heranzuführen.



Tribal Trouble

PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 24. November 2005

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Oddlabs
VERTRIEB	Halycon Media
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
700 MHz, 128 MByte RAM, 130 MByte HD, Win98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team)-Deathmatch mit bis zu 6 Spielern; 1 Spieler pro CD

PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	60%
SOUND	62%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	60%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Stets gleich ablaufende Missionen	-10%
Zu wenig Einheiten/Gebäude	- 8%
Kein freies Speichersystem	- 8%
Dümmliche Gegner	- 6%
Polygonarme Figuren	- 5%
Tristes Leveldesign	- 5%
	=

AUSREICHEND
Für Einsteiger ein nettes, für Experten aber viel zu seichtes Strategiegeplänkel.

58%
EINZELSPIELER

»Ganz schön: Arm.«

Haben die Spieler einen Touch Down erzielt, posieren sie ungeniert vor der Kamera.

Rennt vor, haut!

Kämpfen wie die Weiber: Bei CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH kratzen, beißen und treten Sie sich zum Sieg!

Sudden Death ist ein selbstständig laufendes Add-on zum Fantasy-Football-Spiel *Chaos League* aus dem Jahre 2004. Im Vergleich zum American Football geht es in der Chaos-Liga jedoch wesentlich härter ab. Da flicken Sanitäter in virtuelles Blut gebadete Spieler zusammen oder beerdigen diese gleich auf dem Spielfeld. Aber keine Sorge, liebe Eltern. Die Gewaltdarstellung hält sich bei *Chaos League: Sudden Death* in Grenzen. Zwar sind hier und da rote Tupfer zu sehen, aber selbst das Ableben eines Spielers ist nur durch ein Friedhofskreuz symbolisch dargestellt. Außerdem nimmt sich das Spiel selbst nicht allzu ernst (siehe Kasten). Sie spielen wahlweise in Runden oder in Echtzeit. Turniere, Meisterschaften und Freundschaftsspiele stehen auf dem Spielplan des Einzelspieler-Modus. Im Laufe der Zeit arbeiten Sie sich von der dritten in die erste Liga hoch und statten Ihre Spieler mit neuen Fähigkeiten wie dem Tiefschlag aus. Im Mehrspieler sind jedoch nur Eins-gegen-eins-Partien ohne Ligamodus möglich.

LEGAL, ILLEGAL, SCHEISSEGAL?

Chaos League: Sudden Death hat nur wenige Regeln: kein Doping, bereits am Boden liegende Spieler dürfen nicht weiterbearbeitet werden und Bestechungen des Schiedsrichters sind verboten. Aber keine Regel ohne Ausnahme. Offizielle Dopingtests gibt es keine und private Geschenke an die Familien der Schiris sind ausdrücklich erwünscht, was auch die „Am Boden Liegende nicht treten"-Regel überflüssig macht. Wenn das keine guten Voraussetzungen für „faire" Spiele sind? Eine große Schwäche hat *Chaos League: Sudden Death* jedoch: Nach einigen Partien stellt sich der ZDF-Effekt ein. Man hat das Gefühl, ständig Wiederholungen zu sehen, worunter die Langzeitmotivation leidet. Zudem bringt das Spiel nicht viel Neues. Nur ein paar Völker wie die Goblins und einige Arenen sind hinzugekommen.

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND

Innovativ ist das Spielprinzip von *Chaos League: Sudden Death* aber nicht wirklich. Bereits 1990 erschien ein ähnliches Teil namens *M.U.D.S.* (Mean Ugly Dirty Sport) für den Amiga und seit 20 Jahren ist das vergleichbare Brettspiel *Blood Bowl* auf dem Markt. Oliver Haake

Info: www.chaosleaguegame.com



»Nächstes Mal spielen wir in Holland, da gibt es mehr Gras.«

Die Teams nehmen wie beim American Football Aufstellung.

Werbung aus dem Bilderbuch

Im echten Leben sind Werbepausen öde und animieren zum Gang aufs Klo. Nicht so bei *Chaos League: Sudden Death*!

Das mörderische Football-Spiel ist alles andere als bierernst. Krude Werbespots für unzerstörbare Killerstollen oder Ork-Waschmittel lockern das Spielgeschehen auf, zwei Sportkommentatoren sondern während der Partien Sprüche ab – von lahm bis witzig. Eine Kostprobe gefällig? „Menschen meinen, Oger hätten einen Kopf zu viel. Das Gleiche denken Oger von Nachtelfen."



Werbespots wie dieser werden zwischen den Spielen gesendet.

OLIVER HAAKE

Okay, die Grafik haut mich nicht um. Der Spaßfaktor stimmt dagegen. So wie bei *Chaos League: Sudden Death* habe ich schon lange nicht mehr bei einem Spiel gelacht. Die dämlichen Sprüche sind so schlecht, dass sie schon wieder gut sind. Moment! Wird hier etwa die PC ACTION kopiert? Außerdem stehe ich darauf, wenn Orks tuntige Nachtelfen verprügeln. Allerdings fehlt mir die Langzeitmotivation. Nach ein paar Spielen habe ich das Gefühl, bereits alles gesehen zu haben.

SCHLECHTER





Chaos League: Sudden Death

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	3. November 2005
GENRE	Taktik/Sport
ENTWICKLER	Cyanide
VERTRIEB	Flashpoint
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1 GHz CPU, 64 MByte VGA, 256 MByte RAM, 700 MByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch für 2 Spieler im LAN und Internet; 1 Spieler pro CD

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	74%
SOUND	82%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	77%

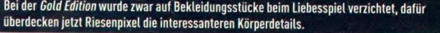
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nach anfänglicher Begeisterung langweilt das Spiel zu schnell	-18%
Unübersichtliche Menüführung	- 6%
Tutorial zu langatmig	- 2%
Triste Texturen	- 1%

GUT
Kurzweiliger Spielspaß, der nach wenigen Partien versiegt. Fazit: guter Pausenfüller.



73% EINZELSPIELER




Bei der *Gold Edition* wurde zwar auf Bekleidungsstücke beim Liebesspiel verzichtet, dafür überdecken jetzt Riesenpixel die interessanteren Körperdetails.



Auch in seiner Luxusbude nutzt Hugh Hefner jede Gelegenheit, mit Angestellten und Möbeln zu interagieren. Probieren Sie einfach ein wenig herum, was geht, oder besser, wo was geht.

Meister Popper

VERGLEICH

BESSER

SCHLECHTER

Hugh Hefner hatte es satt, in PLAYBOY: THE MANSION bekleidet in der Gegend rumzufreien. In der GOLD EDITION fällt der letzte Textilzipfel!

Ohne Ende Partys feiern, ein rattenscharfes Heft machen und die heißesten Bräute gleich auf der Liege neben dem Grill vernaschen? Sie wollen mal erleben, wie PC ACTION-Redakteure ihr Dasein fristen? Dann spielen Sie einfach die Neuauflage von Ubisofts *Playboy: The Mansion*. Die *Gold Edition* enthält neben dem Hauptspiel das Add-on *Private Party*, in dem es zum Beispiel neue Klamotten (oder besser: Klamöttchen) für Ihre Busenwunder gibt und Motto-Feten wie die Halloween- oder Mittsommernachts-Party. Dazu gesellen sich auch viele frische Einrichtungsgegenstände, mit denen Sie Hugh Hefners Lustpalast verschönern und aufpeppen. Ein Archiv mit Playmate-Fotos und kleinen Videos runden das Paket ab.

HERR DER HÄSCHEN

In der im Add-on enthaltenen Kampagne bekommen Sie im Prinzip keine großen spielerischen Neuerungen. Wie aus dem Hauptspiel gewohnt, erhalten Sie diverse Zielvorgaben: Zum Beispiel eine der erwähnten Motto-Partys zu veranstalten oder die Auflage des *Playboy*-Magazins über einen bestimmten Wert zu hieven. Um das zu erreichen, veranstalten Sie regelmäßig ausschweifende Feste, bei denen Sie möglichst berühmte Gäste aus einer vorgegebenen Liste einladen. Je stärker Sunnyboy Hefner seine Gäste beeindruckt, um so williger sind sie, Verträge zu unterschreiben oder sich auf Geschäfte einzulassen, die im Endeffekt natürlich Ihnen ordentlich Kohle bescheren. Auch die eigenen Mitarbeiter wie Bunnys, Fotografen und Journalisten möchten bei Laune gehalten werden. Ein zufriedener Redakteur liefert beispielsweise qualitativ bessere Artikel ab. Das weiß sogar PC ACTION-Chef Bigge und schickt häufiger mal Gummimäuse (von Haribo) bei seinen Mannen vorbei. Unterm Strich ist *Playboy: The Mansion – Gold Edition* keine große Herausforderung für Wirtschaftssimulationsfans. Aber Männer, mal unter uns – wer will denn bei einem solchen Spieletitel ernsthaft im Oberstübchen gefordert werden? Erwarten Sie aber trotzdem keine lang anhaltende Unterhaltung an Ihrem Monitor, das eher lustlose Gestöhne von Hefner und seinen Gespielinnen, die ewig gleichen Liebesspielanimationen und Nackedeibilder hat man(n) wirklich recht schnell über.

Stefan Weiß

Info: www.ubi.de





Mit Hilfe von Cover-Shootings entwerfen Sie das Titelblatt (1) Ihres Magazins. Wer dick punktet, schaltet im Archiv Original-Playmates frei (2).

STEFAN WEISS



Tja, da habe ich nun eine Party nach der anderen veranstaltet und die Häschen tanzen alle nach meiner Fleischflöte, aber so richtig umgehauen hat mich das Spielprinzip nicht. Ganz ehrlich, Sex habe ich lieber im richtigen Leben und den *Playboy* kann ich mir an jedem Kiosk kaufen. Die Grafik des Spiels ist hoffnungslos veraltet, die Wegfindung gruselig: Meine Playmates sind zu doof, durch eine Tür zu gehen – so blond kann doch nicht mal eine Frau sein. Am interessantesten fand ich die Fotografenarbeit, bei der man versucht, ein hübsches Titelbild hinzuzaubern. Da lässt sich erfreulich unkompliziert die dicke Kohle machen und man hat kurzzeitig das Gefühl, ein toller Hecht zu sein.

Playboy: The Mansion Gold

PREIS Ca. € 30,-

TERMIN 16. November 2005

GENRE	Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER	Cyberlore Studios
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS

800 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Geforce 2/Ati 7500

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Rammeln in der Gruppe gibt's hier nicht. Da müssen Sie selbst einen Gangbang veranstalten.

PREIS/LEISTUNG	65%
GRAFIK	68%
SOUND	75%
STEUERUNG	74%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Monotones Spielprinzip ohne große Herausforderung	-12%
Schlechte Wegfindung	- 8%
Texturarme Grafik und sich ständig wiederholende Animationen	- 5%
Langweilige Soundeffekte	- 5%
=	

BEFRIEDIGEND

Kurzweilige Nackedei-WiSim, die aber ohne Viagra sehr schnell abschlafft.



>>Durchgelegen: Alfred Bioleks Besetzungscouch..<<

Der erste Gast ist tot (zu sehen in der Bildecke links unten). Die stocksteifen Charaktere scheint das aber nicht zu jucken.

Schön auf dem Teppich bleiben!

Buchvorlagen sind oft maßgeschneidert für Adventures. AGATHA CHRISTIE: UND DANN GAB'S KEINES MEHR offenbar aber nicht.

Agatha Christie (1890-1976), englische Erfolgsschriftstellerin, hat in ihrem Leben einige der bedeutendsten literarischen Werke im Krimi-Genre erschaffen. Warum wir Ihnen das erzählen? Weil sich mit *Und dann gabs keines mehr* endlich mal jemand getraut hat, eines ihrer Bücher als Point&Click-Adventure umzusetzen.

UND DANN GABS ...

Die Handlung macht was her: Zehn Männer und Frauen sind auf eine abgeschiedene Insel eingeladen. Doch als sie dort in einer prächtigen Villa ankommen, fehlt vom unbekannten Gastgeber jede Spur. Zurück kann man jedoch auch nicht, da bereits ein heftiges Unwetter aufgezogen ist. Später beim gemeinschaftlichen Abendessen: Die Stimme des Gastgebers tönt aus einem Grammophon – und bezichtigt jede der zehn Personen des Mordes. Im Laufe der Handlung segnen die Gäste nach und nach unter mysteriösen Umständen das Zeitliche. Und Sie versuchen, den Mörder dingfest zu machen. Das Spiel weicht hier ein wenig vom Roman ab: Als Spieler steuern Sie nämlich eine elfte Person, den Fährmann. In dieser Rolle erkundet man die Villa, stopft sein Inventar mit endlos viel Plunder voll und quetscht die Gäste aus. Die Handlung der Buchvolage ist zwar vorhanden, jedoch erlaubt das Spiel verschiedene Endsequenzen.

... KEINEN SPIELSPASS MEHR

So gut die Geschichte auch sein mag – das Spiel ist es nicht. Der Protagonist weigert sich etwa, das Haus zu verlassen, weil ein Unwetter tobt. Er stiefelt jedoch bereitwillig hinaus auf den offenen Balkon. Solche Logikfehler stören ähnlich wie die Steuerung: Bei den endlosen Streifzügen durch das Haus sprintet die Spielfigur zwar behende durch die tristen Gänge, jedoch ist das überfüllte Inventar erschreckend umständlich. Grafisch reden wir hier von schlicht vorgerenderten Innenräumen und hölzern animierten Polygon-Figuren – das sieht nicht gut aus. Musik der Sorte „Toll, da werd' ich depressiv!", gefällt zwar noch zu Beginn, dudelt jedoch erbarmungslos wie in einer Endlosschleife. Angesichts der Dramaturgie und Charakterdarstellung würde die gute Lady Agatha wohl gleich noch mal abtreten: Die Synchronsprecher sind zwar gut, die Dialoge sind es nicht. Brutal: Das schnarchige Gerede lässt sich nicht abbrechen. Felix Schütz

Info: www.agathachristiegame.com



>>Hässliche Treppeneffekte am laufenden Band.<<

Die Villa ist verschachtelt und lädt zum Erkunden ein.



>>Hat die Schnauze voll von Biolek: George Michael.<<

Die ziemlich leblose Grafik ist auf maximal 800x600 Bildpunkte beschränkt.

FELIX SCHÜTZ

Oha, eine verpasste Chance! Der tollen Buchvorlage wird das Spiel in vielen Punkten so gar nicht gerecht. Warum hat meine Spielfigur zu allem einen hohlen Spruch auf Lager? Bei Beispielen wie „Ein Heizkörper! Davon kann man nie genug haben. Ehrlich." frage ich mich ernthaft, ob ich lachen oder heulen soll. Wieso sind die Figuren steifer als mein ganzer Stolz am Morgen? Warum schafft die ohnehin nicht umwerfende Grafik nur 800x600 Bildpunkte? Warum kann ich das Gelaber nicht abbrechen? Arme Agatha ...



VERGLEICH
BESSER
SCHLECHTER



Agatha Christie

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	28. November 2005
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	AWE Games
VERTRIEB	Dreamcatcher
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
850 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Hier spielen Sie allein. Und mit sich selbst. So wie Kollege Ciszewski beim imaginären Sex.

PREIS/LEISTUNG	61%
GRAFIK	60%
SOUND	69%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Rätsel oft öde und unlogisch	-13%
Sterile, leblose Optik	- 7%
Umständlich erzählte Geschichte	- 6%
Sprachausgabe nicht abbrechbar	- 5%
Hölzerne Dialoge und Charaktere	- 5%
Hintergrundmusik arg monoton	- 4%

AUSREICHEND
Geniale Buchvorlage, verpackt in ein sehr hölzernes Adventure – ärgerlich!



60% EINZELSPIELER

GSG 9 Anti-Terror-Force



Die Geiseln zu retten ist leichter als das Entschärfen der Bomben.



Nach einer halben Stunde entdecken wir endlich den letzten Terroristen – und sterben.

Nur wenn Sie bei Polizeispielchen der besonderen Art gern die Rute spüren, mögen Sie vielleicht auch dieses grausame Machwerk. Der Name der deutschen Grenzschutzeinheit GSG9 lässt eigentlich auf einen Taktik-Shooter schließen. Die vermeintliche Taktik: den richtigen Weg finden und sich die Positionen der Gegner merken. Anders kommen Sie nicht voran, denn ein zielweisender Kompass oder gar eine Karte fehlen. Mangels Speichermöglichkeit startet eine fehlgeschlagene Mission neu. Da Sie zuweilen unentdeckt bleiben müssen, auf Zeit spielen und wegen der äußerst hakeligen Steuerung – die Maus funktioniert wie ein Joypad – schlägt aber andauernd etwas fehl. Sporadisch trotten einzelne Mitstreiter hinterher, sind aber vollauf damit beschäftigt, nicht überall hängen zu bleiben. Ansonsten stehen die Burschen im Weg herum und beleidigen mit unmotiviertem Rumgehampel Ihre Augen. Erstaunlicherweise erinnern Figuren und Umgebung an die ersten Versionen von *Counter-Strike*, was einer Reise in die Steinzeit gleichkommt. Bei den Dialogaufnahmen haben sich die Sprecher wohl Eimer über die Birne gestülpt, Pistolen rattern wie Maschinengewehre. Immerhin langweilen Sie sich an abwechslungsreichen Schauplätzen. Vorschlag für den Titel: „o" gegen „a" tauschen – statt Force Farce ... Ansgar Steidle

Info: www.Davilex.com

ANSGAR STEIDLE

Aua! Was macht der Titel eigentlich nicht falsch? Mit jedem kostenlosen 08/15-Mod amüsieren Sie sich besser. Nicht mal den nervigen Bälgern neben mir kann ich das Spiel reinen Gewissens unterjubeln. Obwohl – Ciszewski und Wollner stehen doch eigentlich auf Schmerz ...

PREIS/LEISTUNG	32%	UNGENÜGEND
GRAFIK	41%	27%
SOUND	28%	
STEUERUNG	60%	
MEHRSPIELER		EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Atomic Planet/Davilex
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte Ram, 350 MByte HD

Red Skies



In zwei langweiligen Kampagnen tuckern Sie mit museumsreifen Propellermaschinen über die Ostfront und holen Feindflugzeuge vom Himmel oder bombardieren Flak-Stellungen sowie Hangars. Nach den öden Missionen motzen Sie – die entsprechenden Punkte auf dem Konto vorausgesetzt – Ihre Kiste geringfügig auf. Statt einer Flugsimulation erwartet Sie stupide Baller-Action. Ein glaubwürdiges Physikmodell suchen Sie ebenso vergebens wie das ungemein wichtige Seitenruder bei Flugzeugen. Ärgerlich auch, dass das Programm die Schubkontrolle des Joysticks nicht korrekt erkennt. Sparen Sie sich das Geld lieber für *Heroes of the Pacific*. Benjamin Bezold

Info: www.iavgames.com

PREIS/LEISTUNG	63%	AUSREICHEND
GRAFIK	64%	54%
SOUND	58%	
STEUERUNG	59%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Interactive Vision/Incagold
PREIS		Ca. € 25,-
MINDESTENS		1 GHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD

Daemon Vector



Dieses Spiel ist witzig. Leider unfreiwillig. Stellen Sie sich *Diablo 2* in 3D und schlecht vor. Der Spieler metzelt als männlicher oder weiblicher Held hunderte von bösen Kreaturen nieder. Wer dabei nicht wegen Langeweile vor dem PC verendet, darf seinem Recken neue Schlagkombinationen beibringen. Die meiste Zeit drücken Sie dann wie ein Bekloppter die linke und rechte Maustaste und fluchen in engen Räumlichkeiten wegen der Kameraführung. Irritierend finden wir, dass man einen Knopf drücken muss, um Gegenstände aufzuheben. Ach ja, zum Thema witzig: Der Name des männlichen Helden ist Asgard Roy. Walhalla Siegfried taucht aber nicht auf. Harald Fränkel

Info: www.backtogames.de

PREIS/LEISTUNG	41%	UNGENÜGEND
GRAFIK	39%	33%
SOUND	48%	
STEUERUNG	57%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action-Rollenspiel
HERSTELLER		XPECINC/Frogster Interactive
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1,6 GHz, 256 MByte RAM, Win XP

Fight the Engine



PREIS/LEISTUNG	67%	UNGENÜGEND
GRAFIK	58%	32%
SOUND	44%	
STEUERUNG	79%	
EINZELSPIELER	25%	MEHRSPIELER
GENRE		Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER		Open Dimension
PREIS		Ca. € 7,-
MINDESTENS		600MHz, 128 MByte RAM, 120 MByte HD

Die Maschinen haben die Wonnen der Macht entdeckt und blasen zum Angriff auf die Menschheit. Kommt Ihnen das bekannt vor? Genau! Wie bei *Matrix* oder *Terminator* kämpfen Sie im Team auf vier Karten gegen aggressive Blechkobras mit Weltherrschaftsambitionen. Die Grafik wirkt Mitleid erregend und könnte zu Zeiten von *Half-Life 1* gut ausgesehen haben. Mit drei (!) Waffen und den immer gleichen Gegnern nutzt sich der Spielspaß schnell ab. Als kostenloser Mod würde das durchgehen, aber selbst für nur sieben Euro ist *Fight the Engine* eine Zumutung. Philipp Schönert

Info: www.fighttheengine.de

Shrek: Super Slam



PREIS/LEISTUNG	78%	HERVORRAGEND
GRAFIK	72%	71%
SOUND	71%	
STEUERUNG	77%	
EINZELSPIELER	62%	MEHRSPIELER
GENRE		Prügelspiel
HERSTELLER		Activision/Shaba Games
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		800 MHz, 128 MByte RAM, 1 Gbyte RAM

Was Konsoleros schon seit langem mit Powestone, Kung Fu Chaos und Co praktizieren, hält jetzt auch auf dem PC Einzug: eine zünftige Party-Prügelei. Bis zu vier Spieler gleichzeitig geben sich in *Shrek: Super Slam* gegenseitig aufs Fressbrett. Egal ob Jeder gegen Jeden oder Zwei gegen Zwei – es geht heiss her. Der Einzelspieler-Teil bietet zwar verschiedene Modi, macht aber nur kurz Laune. Erst gegen menschliche Mitspieler entfaltet das Ganze sein Potential. Sicherlich ist die Shrek-Balgerei nicht jedermanns Sache, aber für zwischendurch ideal. Ahmet Iscitürk

Info: www.activision.de

Dr. Germ

AUF DVD
DEMO



Je mehr Kettenreaktionen Sie verursachen, desto mehr Punkte erhalten Sie.

Doktorspiele sind bei sexuell aufgeschlossenen Menschen immer gern gesehen. Doch diese Frage ist neu: „Schieb ich die Bakterie jetzt hier oder da hin?" Die Entwickler von *Absolute Blue* und *Psychoballs* schicken Sie diesmal zu einem ungewöhnlichen Medizinertest: Sie sortieren Bakterien. Darmatrophie, Beindystrophie oder Schilddrüsenverlust – dank einfallsreicher Levelnamen ist Ihnen vermutlich bald keine Krankheit mehr fremd. Hinter dem merkwürdigen Storykonstrukt versteckt sich ein durchdachtes Klötzchenspiel. Vier Stück, um genau zu sein: Research (Bakterieneinheiten anklicken, damit sie sich auflösen), Petri Dish (Viererketten bilden, bevor das Spielfeld dicht ist), Gene Splice (Bakterien in Dreiergruppen sortieren, ohne den oberen Bildrand zu erreichen), Strandee DNA (Bakterien rücken, bis die Energie zu Ende geht). Jeder Modus bietet Ihnen ein eigenständiges Spielgefühl und Highscore-Listen. Die Rekorde dürfen Sie sogar im Internet hochladen. Kaufen lässt sich das Spiel ebenfalls per Internet über die unten angegebene Homepage. Und das Geld ist gut angelegt. Gerade für zwischendurch ist *Dr. Germ* ein gern gesehener Gast, denn das Spiel verzichtet auf nervtötenden Zeitdruck. Joachim Hesse

Info: www.intermediaware.de

		GUT
PREIS/LEISTUNG	75%	74%
GRAFIK	65%	
SOUND	76%	
STEUERUNG	87%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Intermediaware	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	300 MHz, 128 MByte RAM, 12 MByte HD	

Die Unglaublichen



		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	70%	68%
GRAFIK	69%	
SOUND	72%	
STEUERUNG	66%	
EINZELSPIELER	54%	MEHRSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Disney/Pixar/THQ	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte, Win98	

Das Jump & Run *Der Angriff des Tunnelgräbers* ist ganz unterhaltsam – zumindest zu zweit vor einem PC. Es setzt dort an, wo der Kinofilm *Die Unglaublichen* endete. Als Superheldenduo prügeln Sie sich durch Roboterhorden und ergänzen dabei Ihre wie in einem Rollenspiel steigerbaren Fähigkeiten: Frozone etwa kann feindliche Geschosse einfrieren und Mr. Incredible damit werfen. Allein kommt weniger Spaß auf, weil der jeweils computergesteuerte Recke doof agiert und Sie oft umständlich wechseln müssen. Fazit: simples Spielchen zu einem fairen Preis. Harald Fränkel

Info: www.incrediblesgame.com

Thunderbolt 2





		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	38%	25%
GRAFIK	34%	
SOUND	20%	
STEUERUNG	25%	
MEHRSPIELER	26%	EINZELSPIELER
GENRE	Flugsimulation	
HERSTELLER	Team 6/Purple Hills	
PREIS	Ca. € 8,-	
MINDESTENS	900 MHz, 256 MByte RAM, 250 MByte HD	

A-10 Warzenschwein, F-16 Falcon, SR-71 Blackbird – welcher Flusifan bekommt bei solchen Namen nicht feuchte Augen? Auch wenn Sie in *Thunderbolt 2* für läppische acht Euro mit diesen drei US-Jets abheben dürfen, raten wir Ihnen, besser am Boden zu bleiben. Denn *Thunderbolt 2* entpuppt sich als die schlechteste Flugsimulation, die wir dieses Jahr unserem Joystick zumuten mussten. Schuld daran ist die verkorkste Steuerung. Ihr Flieger reagiert so empfindlich auf Kommandos, dass die langweilige Kampagne beinahe unspielbar wird. Benjamin Bezold

Info: www.purplehills.de

Verliebt in Berlin



Im Kiosk schaut Lisa mehrmals vorbei – das Spiel bietet nur sehr wenige Örtlichkeiten.

»Steht keiner drauf: Stuhl.«

Die hochnäsige Annabelle Kirchbach macht der gutherzigen Lisa das Leben schwer.

„Argh! Schon wieder so eine Schmalzpackung für unbefriedigte Weiber!?", haben Sie sich vielleicht gedacht, als Sat.1 das TV-Kleinod *Verliebt in Berlin* auf Sendung schickte. Ob Sie's nun gut finden oder nicht – das Spiel zur Serie ist gar nicht so übel. Die blütenzarte (*Anmerkung Textchef: Oh, ein Poet in unseren Reihen!*) Alexandra Neldel (sexy genug für ein PC ACTION-Cover!) mimt auf hässlich getrimmt die mausgraue Lisa Plenske – eine Sekretärin der Modefirma Kerima Moda. Und natürlich ist sie unsterblich in ihren Chef verknallt. Da sich das Spiel an Fans der Serie richtet, bleibt es den Vorgaben treu. Sie steuern Lisa mit der Maus durch ein klassisches Adventure, das sich in erster Linie um die Hektik des Büroalltags, zwischenmenschliche Beziehungen der Sorte „Mein Faxpapier ist alle, darf ich deins haben?" und eine kleine Krimi-Geschichte dreht. Dafür haben die Serien-„Stars" ihre Stimmen geliehen und machen ihren Job auch recht gut – besonders Alexandra Neldel legt sich in Zeug (*Anmerkung Textchef: Nachtigall, ick hör dir trapsen! Da is' wohl eener verliebt!*). Erwarten Sie aber keine Wunder: Die Grafik ist mit starren Hintergründen und leblos wirkenden Polygon-Charakteren nicht auf aktuellem Standard. Rätsel und Spieldauer sind selbst für Einsteiger kein Kaufgrund und der Sound enttäuscht. Felix Schütz

Info: www.vib-game.de

FELIX SCHÜTZ

Kein Geheimnis: Ich finde die Serie so cool wie Lisa Plenskes Zahnspange. Trotzdem hat mich das Spiel positiv überrascht! Bescheidene Grafik und lächerliche Rätsel sind zwar kein Fall für einen Gold-Award, jedoch bietet *Verliebt in Berlin* genug, um Fans der Serie scharf zu machen. Und das reicht völlig.

PREIS/LEISTUNG	63%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	57%	68%
SOUND	60%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Radon Labs/Dtp
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1 GHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD, Win98

Die Chroniken von Narnia



Das Spiel beginnt mit einer Zeitdruck-Sequenz während eines Bombenangriffs – nicht übel!

»Gesichtsausdruck beim Stampfen: Tretmine.«

Am Ende kämpfen Sie in einer großen Schlacht. Besonders die Riesen sind harte Gegner.

Mit der Verfilmung von *Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia* geht für Fantasy-Fans ein Traum in Erfüllung. Und während Clive Staples Lewis' (1898-1963) Epos durch unsere Kinos rumpelt, trudelt das obligatorische Spiel zum Film ein. Die Handlung: Vier junge Geschwister entdecken während des Zweiten Weltkriegs einen magischen Kleiderschrank – das Portal in die verschneite Fantasywelt Narnia. Eine böse Hexe hat das Land im Würgegriff, die vier Geschwister stellen sich ihr entgegen. Schöne Lektüre, aber ein grobes Spiel. Denn exakt so wie in *Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs* klatschen Sie hier in bester Arcade-Manier reihenweise Monster. Man lenkt die Geschwister idealerweise per Gamepad durch lineare Levels und hämmert wie wild auf die Aktionsknöpfe. Knackige Rätsel sucht man vergebens, dafür gibt es einen spaßigen Zweispieler-Modus. Auch grafisch ist das Spiel okay: Animationen und Texturen sind zwar nicht auf dem neusten Stand der Technik, doch das Gesamtbild bleibt stimmig. Ein weiteres Atmosphäre-Plus sind die vielen Filmschnipsel. Warum die Sprecher allerdings ihre Texte so gelangweilt abspulen, bleibt ein Rätsel – ist aber dank des bombastischen Soundtracks zu verschmerzen. Felix Schütz

Info: www.narniathegame.com/de

FELIX SCHÜTZ

Sieh mal einer an – ein Spiel mit Filmlizenz, das nicht völlig lieblos zusammengeschustert wurde! Schon mal ein Lob dafür. Im Zweispieler-Modus macht das Hack&Slay-Prinzip auch kurzzeitig Spaß, bleibt jedoch in jeder Hinsicht hinter *Die Rückkehr des Königs* zurück. Jetzt habe ich aber Lust auf den Film!

PREIS/LEISTUNG	70%	GUT
GRAFIK	73%	71%
SOUND	80%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	73%	EINZELSPIELER
GENRE		Action-Adventure
HERSTELLER		Traveller's Tales/Buena Vista Games
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		1,5 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win2000

FILM-HIGHLIGHT

Fantastic Four erscheint am 2. Dezember als Einzel- und Doppel-DVD. Die Single-Version enthält ca. 30 Minuten Bonusmaterial, die Premium Edition drei Stunden.

Nachdem sie von einer kosmischen Wolke verstrahlt wurden, erlangt ein Team von Wissenschaftlern Superkräfte.

Während die Fantastischen Vier ihre neu gewonnenen Kräfte positiv einsetzen, will Dr. Doom sie zu eigenen, todbringenden Zwecken nutzen.

Fantastic Four

Action Sensationelle Verfilmung der langlebigsten Superhelden-Comic-Serie.

Stan Lee schuf in den 60er-Jahren eine ganze Reihe von Comic-Charakteren, die das Marvel-Verlagshaus zu einer festen Größe der Entertainment-Industrie machten. Unter anderem ersann der Zeichner die Superhelden-Familie Fantastic Four, bestehend aus dem Wissenschaftler Reed Richards, seiner Freundin Susan Storm, ihrem Bruder Jonathan und dem Raumpiloten Ben Grimm. Die Serie entwickelte sich zur dauerhaftesten Comic-Reihe der Welt mit mittlerweile über 60 Millionen verkauften Exemplaren. Deutschlands Erfolgsproduzent Bernd Eichinger sicherte sich bereits vor 20 Jahren die Filmrechte und gab nun grünes Licht für die Verfilmung des Spektakels.

Ein Geldproblem lässt Dr. Reed Richards und sein Team auf einen Vorschlag seines alten Konkurrenten aus Studienzeiten, Victor von Doom, eingehen. Gemeinsam wollen sie in einer Forschungsmission ins All starten. Doch an Bord der Raumstation passiert etwas Unvorhergesehenes: Eine kosmische Wolke verstrahlt die fünf Teammitglieder. Richards kann seine Glieder plötzlich unermesslich dehnen, Sue Storm wird unsichtbar, Johnny entflammt zur menschlichen Fackel und Ben mutiert zu einem Koloss mit steinerner Haut. Dr. Doom dagegen hat plötzlich Macht über Elektrizität gewonnen, die er vernichtend einsetzt. Fortan versuchen die Fantastic Four, seinem tödlichen Treiben Einhalt zu gebieten.

Aus der Comic-Vorlage schuf der junge Regisseur Tim Story (*New York Taxi*) eine rasante Mischung aus furioser Action, kernigen Effekten und witzigen Dialogen, vernachlässigte nicht die Wurzeln der Helden und thematisierte auch deren soziale Probleme. Die Premium Edition der DVD präsentiert dazu viele Einblicke in die Dreharbeiten und die Entstehung der Effekte sowie witzige Anekdoten.

Bombastische Action mit menschlichen Helden.

EXTRAS PREMIUM-EDITION

- Top-Bildtransfer vom HD-Kameramuster
- Audiokommentar der fünf Darsteller
- Making of *Heroes are born* (ca. 97 Min.)
- 12 geschnittene Szenen (ca. 24 Min.)
- Fantastic Tour Videotagebuch (ca. 20 Min.)
- Entstehung Brooklyn-Bridge-Szene (ca. 8 Min.)
- Das Baxter-Gebäude (ca. 7 Min.)
- zwei Musikvideos (ca. 7 Min.): *Everything Burns* mit Anastacia und Ben Moody, *Come on, come in* mit Velvet Revolver
- Making of, Featurette, Behind the Scenes, Darstellerinfos, Trailer (ca. 30 Min.)



18 Wheels of Steel: Convoy



»Läuft nicht mehr: Dieter Hildebrandts Scheibenwischer.«

Die zuschaltbare Cockpit-Perspektive bietet das realistischste Brummi-Fahrerlebnis.



»Wird gerade ins Erotikmuseum überführt: John Holmes' bestes Stück.«

Viele Städte lassen sich auf Anhieb erkennen. Hier: San Franciscos Golden Gate Bridge.

Wer schon immer mal mehr Räder als Jan Ullrich haben wollte, kommt am dritten und zugleich besten Teil der Trucker-Simulation *18 Wheels* schwerer als an der Glühweinstand-Schlange auf dem Nürnberger Christkindlesmarkt vorbei. Als rollende Ich-AG transportieren Sie Waren auf einem realistisch nachgebildeten Autobahnnetz nicht nur unter Zeitdruck kreuz und quer durch die USA, sondern neuerdings auch bis nach Kanada und Mexiko. Aufträge suchen Sie über Ihren Pager aus – je weiter das Ziel entfernt ist, desto mehr Kohle winkt. Aufgrund der großen Distanzen dauern wirklich lohnende Fahrten allerdings wenigstens 45 Minuten; eine Speicherfunktion fehlt ärgerlicherweise. Dafür steuern sich die LKWs überraschend realistisch, für das mühsame Rangieren stehen diverse Kameraperspektiven zur Verfügung. Die Spielwelt ist riesig und die Städte besitzen einen hohen Wiedererkennungswert, aber nur wenig Verkehr und keine Fußgänger. Haben Sie genug Knete gescheffelt, können Sie weitere Fahrer einstellen und diesen Touren zuweisen. Die Grafik ist ordentlich, die Tag- und Nachtwechsel sowie das Wettersystem samt Schnee und Regen sind extrem nett. Polizeiverfolgungsjagden finden nur noch selten statt, da Verkehrsverstöße auch nach Installation des Patches kaum geahndet werden. Christian Sauerteig

Info: www.valusoft.com

CHRISTIAN SAUERTEIG

Auch wenn *Convoy* mindestens eine LKW-Länge besser als die Vorgänger ist – so richtig „fertig" wirkt das Spiel dennoch nicht. Die Städte dürften gern lebendiger sein, die Polizei wachsamer und bei längeren Touren fehlt eine Speicheroption. Passionierte PC-Brummifahrer haben dennoch ihren Spaß.

PREIS/LEISTUNG	68%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	69%	62%
SOUND	70%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Valu Soft/Frogster Interactive	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, 200 MByte HD	

World Champion Billard by Gustavo Zito



»Billardtische haben Frauen einiges voraus ...«

Sauberes Einlochen ist aufgrund der wenig präzisen Zielfunktion nahezu unmöglich.

Kennen Sie Gustavo Zito, den vierfachen Weltmeister im 5-Kegel-Billard? Wir auch nicht. Wir können Ihnen auch nicht wirklich sagen, wie der gute Mann aussieht. Der Pixelhaufen auf dem Cover ist verwaschener als Clementines Strickjäckchen und im Spiel selbst fällt die Identifizierung ebenfalls schwer. Die Idee, dem Billardtisch eine lebendigere 3D-Umgebung mit animierten Spielern zu verpassen, ist großartig – die Umsetzung allerdings schrecklich. Die Queue-Athleten sehen nicht nur so aus, als ob sie nebenberuflich in der Geisterbahn arbeiten, sondern bewegen sich auch ähnlich ungelenk wie ihre Spuk-Kameraden. Zum Glück gibt es auch eine klassische Tischperspektive, die bis auf die klobigen Schnitzelhändchen der Filztisch-Akrobaten überzeugt. Die Steuerung mit einem Mausschwung ist gewöhnungsbedürftig. Viel schlimmer ist allerdings die ungenaue Zielfunktion, die ein exaktes Einlochen oftmals zum Glücksspiel macht. Besonders nervig: Nach jeder zweiten Richtungsänderung läuft Ihr Spieler einmal um den Tisch! Das ist nicht nur schade, sondern auch ärgerlich – denn die Zahl an Spielmodi- (Karriere, Training, Mehrspieler) und -varianten (elf Stück, darunter Snooker, Carambolage, 8-Ball) ist echt top! Christian Sauerteig

Info: www.artematica.com

PREIS/LEISTUNG	63%	AUSREICHEND
GRAFIK	60%	59%
SOUND	56%	
STEUERUNG	57%	
MEHRSPIELER	62%	EINZELSPIELER
GENRE	Sport-Simulation	
HERSTELLER	Artematica Ent./Halycon Media	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	800 MHz, 700 MByte HD, 256 MByte RAM	

Sportfischen



Petri heil: Bei *Sportfischen Professional* tunken Sie Ihre Angelrute in sieben Gewässer. Vom kleinen Dorfteich über reißende Flüsse bis hin zum zugefrorenen Eissee ist alles dabei, was Hobbyfischer-Herzen höher schlagen lässt. Damit Forellen, Hechte, Barsche, Lachse oder Karpfen anbeißen, müssen Sie die richtigen Köder an Ihren Haken kleben. Filetstück des Spiels ist der Karriere-Modus, bei dem Sie sich vom blutigen Anfänger zum Meisterangler hocharbeiten. Die Grafik ist akzeptabel und der Realismusgrad überraschend hoch – es dauert oft seeeehr lange, bis ein Fisch an der Leine zappelt. Ärgerlich, dass ein Tutorial für angelnde Anfänger fehlt. Christian Sauerteig

Info: www.dtp-ag.de

PREIS/LEISTUNG	58%	AUSREICHEND
GRAFIK	61%	57%
SOUND	42%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	52%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Radon Labs/Dtp	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	700 MHz, 990 MByte HD, 128 MByte RAM	

Sportschießen



Kaum zu glauben, aber im Schützenverein wird nicht nur das Bierglas, sondern beizeiten auch der Schießprügel gehoben. Das schimpft sich dann Sport und ist sogar olympische Disziplin. Wer nicht bis zu den nächsten Olympischen Spielen warten will, ballert sich bei *Sportschießen 2006* in den Disziplinen „Sport-" und „Schnellfeuerpistole", „Kleinkalibergewehr", „Trap" sowie „Armbrust" zum Schützenkönig. Klingt so, wie es ist: stinklangweilig. Die Grafik hat *Moorhuhn*-Niveau, der Schwierigkeitsgrad ist ein Witz, Wind und Pulsschlag haben so gut wie keinen Einfluss aufs Ergebnis und die blecherne Soundausgabe enttäuscht massiv. Christian Sauerteig

Info: www.sportschiessen-game.de

PREIS/LEISTUNG	29%	UNGENÜGEND
GRAFIK	34%	29%
SOUND	22%	
STEUERUNG	64%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Independent Arts/Dtp	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 320 MByte HD	

Ski Springen Winter 2006


»Findige Proktologen benutzen eine Arschlupe.«

Verwirrend: Die unnötig komplizierte Steuerung verkommt zur nervigen Klickorgie.

Der Eddie „The Eagle" Edwards unter den Skisprung-Simulationen tritt scheinbar auch getreu dem olympischen Motto an: „Dabei sein ist alles!" Denn im Vergleich zum spitzenmäßigen *RTL Skispringen 2006* zieht *Ski Springen Winter 2006* in allen Belangen den Kürzeren. Die leicht verwaschene Optik versucht erfolglos, über den geringen Detailgrad hinwegzutrösten, während die unnötig komplizierte Steuerung selbst Schanzen-Profis an den Rande des Wahnsinns treibt: Vom Start über Absprung und Flug bis hin zur Landung bedeckt die Hälfte des Bildschirms eine übergroße Anzeige, auf der sich dauernd irgendwelche Balken füllen und leeren. Mit der richtigen Kombination aus Mausbewegungen und hektischem Klicken gelingt aber tatsächlich eine sehenswerte und unfallfreie Landung – sehr viel Übung vorausgesetzt. Keine große Hilfe ist das Tutorial, das Ihnen nie direkt verrät, was Sie falsch gemacht haben. Neben dem Einzelspringen gibt es auch einen Karriere-Modus, der allerdings vom Umfang her dünner als ein Skispringer-Ärmchen ist. Da helfen auch authentische Austragungsorte und Wettbewerbe wie die offizielle Olympiaschanze 2006 in Pragelato oder die Vier-Schanzen-Tournee nicht mehr viel. Christian Sauerteig

Info: www.metropolis-software.com

PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	59%	55%
SOUND	48%	
STEUERUNG	57%	
MEHRSPIELER	58%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Metropolis Software/CDV
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1 GHz, 500 MByte HD, 256 MByte RAM

Boxen!



Der Name ist irreführend! Bei *Boxen!* steuern Sie nämlich keinen Boxer, sondern übernehmen lediglich den Part des Managers. Zu Beginn suchen Sie sich einen von über 3.000 Athleten aus und versuchen, das Beste aus Ihrem Schützling herauszuholen. In übersichtlichen Menüs legen Sie Strategie, Taktik und Team fest. Im Ring trifft einen dann buchstäblich der Schlag: Hier keilen sich in jedem Kampf die gleichen zwei marionettenartigen Figuren, die mit den Originalkämpfern nichts gemein haben. Im öden Textmodus erfahren Sie, wer wem gerade eines auf die Nase brät. In den Ringpausen stellen Sie ein paar Parameter ein – das war's. Ralph Wollner

Info: www.rhizomedia.de

PREIS/LEISTUNG	30%	UNGENÜGEND
GRAFIK	8%	24%
SOUND	11%	
STEUERUNG	61%	
MEHRSPIELER	26%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportmanager
HERSTELLER		Fusion Software/Rhizomedia
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		800 MHz, 256 MByte RAM, 100 MByte HD

Biathlon 2006



Die fünfte Ausgabe der *Biathlon*-Serie ist zwar kein spielspaßtechnisches Lawinenunglück mehr wie das Erstlingswerk 2002, von Perfektion aber immer noch so weit entfernt wie die Sahara vom Schneefall. Die detailarme Grafik enttäuscht wie die hakeligen Animationen und der peinliche Fauxpas beim dynamischen Wettersystem: Schneeflocken rieseln auch in Tunneln von der Decke. Sie treten in den Disziplinen Sprint, Verfolgung, Staffel sowie Massenstart an. Die Steuerung beschränkt sich noch immer auf drei Tasten (Tempo, links, rechts) und die Herausforderung, zum Schießen zwecks Zielgenauigkeit einen niedrigen Puls zu haben. Nur was für beinharte Fans! Christian Sauerteig

Info: www.biathlon-games.de

PREIS/LEISTUNG	56%	AUSREICHEND
GRAFIK	57%	59%
SOUND	41%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Geronimo Games/Ubisoft
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1 GHz, 650 MByte HD, 256 MByte RAM

Heavyweight Thunder



PREIS/LEISTUNG	42%	UNGENÜGEND
GRAFIK	72%	38%
SOUND	46%	
STEUERUNG	39%	
MEHRSPIELER	40%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Iridon Interactive/Koch Media
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		700 MHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD

Auf den ersten Blick macht der Arcade-Prügler einen netten Eindruck. Die Grafik ist im Comicstil à la *Ready to Rumble* gehalten und auch die Menüführung ist ordentlich. Beim Blick hinter die Kulissen erwartet einen jedoch das pure Grauen. Die Idee der Maus-Steuerung ist gut, die Umsetzung ein schlechter Witz. Sie bekommen chaotische Keilereien mit Animationen, die sogar Ottfried Fischer wie ein junges Rehlein aussehen lassen. Der Karriere-Modus ist umfangreich, doch die Kämpfe machen einfach keinen Spaß. Ralph Wollner

Info: www.heavyweightthunder.com

Crazy Frog Racer



PREIS/LEISTUNG	32%	UNGENÜGEND
GRAFIK	36%	27%
SOUND	11%	
STEUERUNG	20%	
MEHRSPIELER	32%	EINZELSPIELER
GENRE		Rennspiel
HERSTELLER		Digital Jesters/CDV
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		800 MHz, 300 MByte HD, 256 MByte RAM

Dängelängelängelängeläng! Crazy Frog, die größte Nervensäge des Jahres, hat die Klingeltonwelt verlassen und versucht sich nun mit sieben durchgeknallten Kumpanen als Rennfahrer auf dem PC. Das lieblos-futuristische Streckendesign erinnert an *Wipeout* für Arme, die detaillose Grafik und der geringe Spielumfang an ein Handyspiel. Größte Katastrophe ist allerdings die viel zu direkte Steuerung. Die kleinste Lenkbewegung genügt und die quakende Kreatur kracht ungebremst an die nächstbeste Wand. Wenigstens das sorgt für ein Wohlgefühl. Christian Sauerteig

Info: www.crazyfroggame.com

Super Stunt Spectacular



PREIS/LEISTUNG	35%	MANGELHAFT
GRAFIK	41%	41%
SOUND	31%	
STEUERUNG	58%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Rennspiel
HERSTELLER		Valu Soft/Frogster
PREIS		Ca. € 25,-
MINDESTENS		1 GHz, 300 MByte HD, 128 MByte RAM

Das Einzige, was einen Stuntman auf den Boden der Tatsachen zurückholt, sind die Gesetzmäßigkeiten der Physik. Und das Einzige, was Sie vom Kauf dieses Spiels abhält, ist Ihr hoffentlich gesunder Menschenverstand. Mit zehn Autos hüpfen Sie durch Feuerreifen, springen über Rampen und Tümpel. Ziel des Spiels ist, unter Zeitdruck am meisten Punkte einzuheimsen – was etwa zehn Minuten lang Spaß macht. Die Grafik ist noch ärmer als die Bundesrepublik Deutschland und der praktische Streckeneditor nur ein ganz schwacher Trost. Christian Sauerteig

Info: www.valusoft.com

Chain of Command



PREIS/LEISTUNG	50%	MANGELHAFT
GRAFIK	41%	42%
SOUND	40%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Echtzeit-Strategie
HERSTELLER		Incagold/Interactive Vision
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		500 MHz, 128 MByte RAM, 32 MByte VGA

Chain of Command ist ein historisches Echtzeit-Taktikspiel während des Zweiten Weltkriegs. Der Spieler übernimmt den Befehl über die amerikanischen Truppen und kämpft gegen die deutsche Wehrmacht von Afrika bis zu den Ardennen. Die Einzelspieler-Kampagne besteht aus 20 Missionen, in der 20 verschiedene Einheitentypen zur Verfügung stehen. Die Steuerung ist leicht zu erlernen. Extrem negativ fallen die vorsintflutartige Grafik und das chaotische Missionsdesign auf. Letzteres sorgt selbst bei erfahrenen Strategen für Schüttelfrost. Oliver Haake

Info: www.incagold.com

Die Sims 2 - Weihnachts-Pack



Der Weihnachtsmann verteilt seine Gaben mit einer sehr persönlichen Note.

Kurz vor dem Weihnachtsfest hält auch bei den *Sims* die Geschenkewut Einzug – dargereicht in Form von über 40 neuen Objekten, mit denen Sie Ihr Sim-Haus auf „Heilige Nacht" trimmen. Der Besuch des Nikolaus steht an und Sie dürfen eine Silvesterparty veranstalten. Soweit die Fakten – und das Ende der Fahnenstange. Damit uns nicht alle *Sims 2*-Fans für diesen Test abgrundtief hassen, drücken wir es vorsichtig aus: Hier gibt es verdammt wenig Neues für Ihr Geld. Wo ist beispielsweise der Schnee? Häuser lassen sich zwar mit vereisten Fenstern verzieren, währenddessen lümmelt die Sim-Nachbarschaft aber in Badeklamotten am Pool herum. Besonders „originell" sind die Weihnachtsgeschenke, die sich zwar kaufen, aber nicht auspacken lassen! Das ist ein Witz – fast so spaßig wie das elektrische Rentier, das man sich vor die Sim-Hütte knallt und angaffen oder befummeln kann. Letzteres führt dann unter Umständen zum tödlichen Elektroschock beim Streichler. Har har! Sei's drum, *Sims 2*-Besessene kaufen das Teil wahrscheinlich trotzdem blind, während wir uns lieber die Fan-Kreationen zum Thema Winter downloaden. Komplett für lau, ätsch. Stefan Weiß

Info: www.diesims.de

PREIS/LEISTUNG	50%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	87%	68%
SOUND	77%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		Maxis/Electronic Arts
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1 GHz, 1,5 GByte HD, 256 MByte RAM

Neverend



Beginnt ein Kampf, schaltet das Bild in diese 3D-Ansicht, wo Sie in Ruhe taktieren können.

Letzte Zuckungen in einem dahinsiechenden Genre: *Neverend* ist ein rundenbasiertes Rollenspiel, wie es auf dem PC seit Jahren keins gegeben hat – bloß ein richtig gutes ist es nicht. Nach der belanglosen Ausgangssituation muss man sich erst einmal zum Weiterspielen aufraffen: Räuber klauen das Amulett einer Frau, danach ist man Richtungsweiser der Bestohlenen. Mit der Tastatur geht es höchstens drei Atemzüge lang durch Waldgebiete, bis der erste Zufallskampf beginnt. Räuber türmen sich vor der Heldin auf; sind es mehr als zwei, ist ihr Leben verwirkt – da hilft selbst bestes Taktieren nichts. Es ist ein Glücksspiel, das einen lange nichts anderes tun lässt, als alte Spielstände zu laden in der Hoffnung auf faire Gefechte. Wer die Zähne zusammenbeißt, steigt irgendwann im Level auf und kann andere Städte erreichen, ohne dass sich der Spielende-Schriftzug ins Bild schiebt. Dann gewinnt *Neverend* an Fahrt: Die Partygröße wächst, beim Händler gibt es neue Waffen, Nichtspielercharaktere bieten Nebenaufgaben. Zwar kommt die Story dramaturgisch nie aus ihrem seichten Gewässer heraus, aber die Aussicht auf neue Zaubersprüche, Angriffskniffe und Ausrüstung lässt im Ansatz Suchtgefühle entstehen. Thomas Weiß

Info: www.neverend-game.com

PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	57%	64%
SOUND	69%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Rollenspiel
HERSTELLER		Mayham/Frogster
PREIS		Ca. € 25,-
MINDESTENS		1 GHz, 350 MByte HD, 128 MByte RAM

Wrong Turn



Die beiden Wachmänner haben in wenigen Sekunden ihre letzte Schicht geschoben.

Um etwaige Missverständnisse aus dem Weg zu räumen: *Wrong Turn* hat absolut nichts mit dem gleichnamigen Horrorfilm gemein. Stattdessen schickt Sie das Spiel in eine düstere Fantasy-Stadt, wo der fiese Herrscher Paul Zuno die Bevölkerung schikaniert. Und jetzt raten Sie mal, welchen Job Sie übernehmen: Genau, Sie sollen dem Tyrannen das Licht ausknipsen – als Frau namens Jaz Lana Melroy! Am besten lässt sich *Wrong Turn* mit *Deus Ex 2* vergleichen. Sprich, es handelt sich um ein Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. Im Laufe der Zeit sammelt Ihr weiblicher Charakter Erfahrungspunkte, mit denen Sie beispielsweise die Fähigkeit Schlösser zu knacken verbessern oder den Umgang mit Nahkampfwaffen und Pistolen trainieren. Darüber hinaus sind in der Welt eine Reihe von Implantaten versteckt, die Sie widerstandsfähiger machen. Klingt soweit eigentlich recht interessant, wäre da nicht die grottenschlechte Technik. Verwaschene Texturen und peinlich animierte Figuren lassen *Wrong Turn* älter als die Oma von Johannes Heesters aussehen und die Hintergrundgeräusche sind wohl einem Pornofilm entnommen. Größte Spaßbremse: die schwammige und nicht frei konfigurierbare Steuerung. Benjamin Bezold

Info: www.motelsoft.de

PREIS/LEISTUNG	60%	MANGELHAFT
GRAFIK	39%	49%
SOUND	32%	
STEUERUNG	38%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action-Adventure
HERSTELLER		Motelsoft/Purple Hills
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		800 MHz, 128 MByte RAM, Win95

Höllische Nachbarn

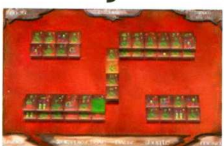


PREIS/LEISTUNG	36%	MANGELHAFT
GRAFIK	44%	49%
SOUND	43%	
STEUERUNG	67%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action-Adventure
HERSTELLER		Silver Style Ent./Electronic Arts
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win2000

Kennen Sie noch das Spiel *Böse Nachbarn*? Mit *Höllische Nachbarn* erhält man einen Quasi-Nachfolger. Worum geht's? In Ihrer Bude wohnt ein fieser Kerl. Also spielen Sie ihm jede Menge Streiche, bis der Sack endlich auszieht. Und das funktioniert so: Im Querschnitt sieht man das Haus mit all seinen Räumen. Der unerwünschte Mieter dackelt mal von Küche zum Bad, dann wieder vor seinen Fernseher – das ist von Level zu Level unterschiedlich. Wenn er einen Raum verlässt, legen Sie dort fiese kleine Fallen. Wie hört Brad Pitt es oft aus Damenmund? Ganz witzig, aber zu kurz! Felix Schütz

Info: www.rtl-enterprises.de

Fantasy Mah Jongg



PREIS/LEISTUNG	66%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	68%	63%
SOUND	65%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	62%	EINZELSPIELER
GENRE		Runden-Strategie
HERSTELLER		Bhv Software
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		1 GHz, 41 MByte HD, 256 MByte RAM

Eine ganz nette Idee, das althergebrachte Legespiel in einer Hintergrundgeschichte rund um die Nebel von Avalon einzubinden. In einer Kampagne knobeln Sie sich in *Fantasy Mah Jongg* unter Zeitdruck durch immer schwerer angeordnete Lege-Szenarien. Es gibt darüber hinaus noch einen Einzelspieler-Modus, in dem Sie ohne Zeitbegrenzung einzelne Level in Ruhe ausknobeln. Damit Sie nicht allein vor dem Monitor versauern, steht auch ein Hotseat-Modus bereit, bei dem zwei Spieler in je 15 Sekunden lang andauernden Zügen Steinpaare ergattern. Stefan Weiß

Info: www.bhv.de/

Hello Kitty: Roller Rescue



»Bei so vielen schwulen Herzchen geben die heterosexuellen Gegner von allein auf.«

Der Grafikstil ist wirklich sehr speziell. Die jüngsten Spieler freut's.

Das ist mal ein unbedenkliches Spiel für die ganz Kleinen: In bonbonfarbenen, kitschigen Levels vertreibt Kitty mit allerlei Waffen und Kombos die klobigen Truppen des bösen Königs Block. Dabei kommen ihr Kollegen wie der Pinguin Badtz Maru zu Hilfe. In den Levels von *Hello Kitty: Roller Rescue* gilt es meist, Bewohner von Sanrio Town zu befreien; hin und wieder lockert ein Bossgegner das Geschehen auf. Zwischen den Missionen kann der Spieler im eigenen Haus Videos anschauen, Waffen oder Kleidung wechseln, die Profile seiner Mitstreiter durchlesen oder die nächste Auftragsbesprechung anschauen. Da sich Kitty stilvoll mit Rollerblades fortbewegt, ist auch die Steuerung etwas träge ausgefallen. Wie in einem Jump&Run hüpft man durch die knallbunt gerenderte, kindgerecht aufbereitete Welt, sammelt Münzen ein, mit denen sich fehlende Leben kaufen lassen. Andere Extras ermöglichen das Herbeirufen eines Kompagnons und Sterne laden den Spezial-Balken wieder auf. Ist dieser voll, kann man einen Rundumangriff oder eine bildschirmfüllende Spezialattacke vollführen. Wer unter zwölf Jahre ist, Animes mag und sich mit der knuffig-fluffigen Präsentation anfreunden kann, greift bei dem moderaten Preis zu. Philipp Schönert

Info: www.hellokitty-rollerrescue.com

PREIS/LEISTUNG	71%	GUT
GRAFIK	73%	73%
SOUND	58%	
STEUERUNG	77%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action-Adventure
HERSTELLER		Empire Interactive
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		900 MHz, 2,5 GByte HD, 256 MByte RAM

Mystic



Seit es Harry Potter gibt, wollen Kinder nicht mehr Lokführer, sondern Zauberer werden. Dem kleinen Tim, Held dieses Rollenspiels, geht der Wunsch in Erfüllung: Als er eines Nachts aufwacht, steckt er in tuntiger Zauberkutte. Um ihn herum: schlecht texturierte Mauern einer Burg. Und von seiner Schwester fehlt jede Spur. Wer hat die Göre verschleppt? Man will es nicht herausfinden, weil die Steuerung ein Gefummel ist – und das gehört in abgedunkelte Kinosäle, nicht in Computerspiele. Mit der Maus klickt man sich umständlich durch 3D-Räume und führt langweilige Gespräche. Die Echtzeit-Kämpfe rauben dann, was an Nerven noch übrig ist. Thomas Weiß

Info: www.fantastic.tv

PREIS/LEISTUNG	60%	MANGELHAFT
GRAFIK	49%	46%
SOUND	70%	
STEUERUNG	28%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Rollenspiel
HERSTELLER		Fantastic.tv
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1 GHz, 512 MByte RAM, 850 MByte HD

Luka



Die Jugend verroht, Gewalt und Terror regieren die Schulhöfe. Deshalb ziehen unsere Gesetzeshüter die Notbremse – und heuern Deck 13 an, ein pädagogisch wertvolles Abenteuerspiel zu entwickeln. Moment, Deck 13? Richtig, das sind die klugen Köpfe, die uns schon *Ankh* beschert haben! In *Luka und das geheimnisvolle Silberpferd* geht's ähnlich zu wie im Ägypten-Abenteuer: Man steuert Luka per Point & Click durch 3D-Kulissen, löst kindgerechte Rätsel und versucht, immer schön nett zu den Mitmenschen zu sein. Zwar sind Handlung und Sprachausgabe nur für Kids zu ertragen, doch für die ist das Spiel echt brauchbar – und gratis! Felix Schütz

Info: www.luka.polizei-beratung.de

PREIS/LEISTUNG	80%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	61%	70%
SOUND	64%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Deck13/ProPK
PREIS		Kostenlos
MINDESTENS		1 GHz, 128 MByte RAM, WinXP

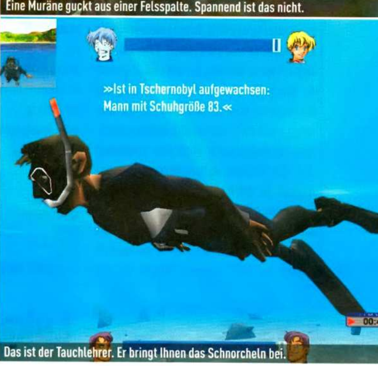
SCHROTT DES MONATS



In 2D-Bildern wird die Geschichte erzählt. Sie handelt später im Wesentlichen von den versunkenen Galeonen alter Piraten.



Eine Muräne guckt aus einer Felsspalte. Spannend ist das nicht.



Das ist der Tauchlehrer. Er bringt Ihnen das Schnorcheln bei.

Bitte absaufen!

SCUBA wäre gern ein Tauchspiel mit Lehrcharakter. Aber es bringt Sie eher zum Schnarchen als zum Schnorcheln.

Der Spieleredakteur an sich wähnt sich abgehärtet gegenüber schlechten Spielen. Doch immer dann, wenn er glaubt, dass es schlimmer nicht kommen kann – immer dann erscheint ein Titel, der den Spieleredakteur in den Grundfesten seiner Weltanschauung erschüttert. *Scuba* ist so ein Fall. Darin geht es ums Tauchen, ums Sammeln von Muscheln, ums rechtzeitige Schnappen nach Luft; vor allem geht es um die Suche nach dem Spielspaß, der ins Wasser gefallen und dort ersoffen ist.

IN REKORDZEIT SEEKRANK

Die Story ist Banane: Johnny, Jill und Luke machen Ferien auf Dive Island. Geladen hat Onkel Marty, dessen Geschichten Kinderherzen höher schlagen lassen. Er erzählt von Piraten, Muränen und versunkenen Schiffen. In den Textfenstern finden sich auch allerlei Buchstabendreher, die den Eindruck vermitteln, dass deren Autor die Dialoge mit zwei Promille im Blut verfasst hat. Die Bälger sind trotzdem Feuer und Flamme. Unterwasser verschwindet die Aufbruchstimmung und macht Platz für Langeweile in Reinkultur: So geht es zuerst darum, minutenlang dem Tauchlehrer zu folgen – ein Unterfangen, das auch glücken würde, beschwerte man die Taste zum Vorwärtsschwimmen mit einem Backstein. „Das war wirklich spannend", sagt Johnny hinterher – als Spieler ist man sprachlos.

ZUM WAHNSINNIGWERDEN

Ähnlich menschheitsbewegend ist der nächste Einsatz: Mit einem Müllsack in der Hand drückt man sich in die blaue Pixelbrühe rein, um Flaschen vom Meeresgrund aufzuklauben. Der Schrott lässt sich gegen Muscheln, diese wiederum gegen bessere Tauchausrüstung eintauschen. Sollte es jemanden geben, der *Scuba* bis hierhin nicht deinstalliert hat, dann erfährt besagte Person im folgenden Auftrag den Gipfel schlechten Spieldesigns: Drei Bilder soll man knipsen, von einer Muräne, einem Fisch und einem Seestern. Das erweist sich als kürzester Weg ins Irrenhaus: Man kann suchen, bis man blau anläuft, kein Seestern findet sich weit und breit. Währendessen heult ein künstliches Saxophon mit unnachgiebiger Härte eine Melodie, die Kriege auslösen könnte ... Die Sorgfaltspflicht gebot es, dass der Spieleredakteur zwei Stunden nach jenem Seestern suchte. Danach wurde er abtransportiert.

Thomas Weiß

Info: www.incagold.com



Scuba

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	28. November 2005
GENRE	Folter
ENTWICKLER	Xplorer3d
VERTRIEB	Incagold
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
800 MHz, 256 MByte RAM, 300 MByte HD, gefestigte Persönlichkeit

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gut, dass *Scuba* keine anderen Personen in den Schlamassel hineinzieht.

PREIS/LEISTUNG	20%
GRAFIK	35%
SOUND	21%
STEUERUNG	20%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schlechtes Missionsdesign	-40%
Extrem langweiliges Spielprinzip	-40%
Nervtötende Musikuntermalung	- 5%
Höchst alberne Dialoge	- 5%

UNGENÜGEND
Ertrinken macht mehr Spaß, als dieses Machwerk spielen zu müssen.

10% EINZELSPIELER

SCHARFES ANGEBOT!

33 % SPAREN + GRATIS-EXTRA

Holen Sie sich jetzt das Miniabo von PC ACTION! Sie erhalten 3 Ausgaben plus den exklusiven GT-Legends-Girls-Kalender 2006 für nur 9,90 Euro.

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Telefon: +43 (0)6246 882 882, Fax: +43 (0)6246 8825277.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Girls-Kalender für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC ACTION, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Da Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Telefon, Post oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:
GT-Legends-Girls-Kalender 2006
(Art.-Nr.: 002851)
(Lieferung solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA MI 10

BUDGET

>>Optimales Covergirl: steiler Zahn mit großen Ohren.<<

Kriegselefanten gehören zu den mächtigsten Feldwaffen der Antike.

>>Merke: Vor dem Gangbang Keuschheitsgürtel ablegen!<<

>>Schon vor 2.000 Jahren das selbe Bild: Deutschland steht tief in der Kreide.<<

Zwischen den Schlachten ziehen Sie Ihre Armeen auf der strategischen Karte.

Nicht lang fackeln!

Nachtgefechte sind mit dem Add-on *Barbarian Invasion* erstmals möglich.

Im Geschichtsunterricht wieder mal gepennt? Dann holen Sie jetzt mit der ROME GOLD EDITION den versäumten Stoff nach.

Was kommt dabei heraus, wenn eine Wölfin zwei menschliche Findelkinder aufzieht? Klar wie Kloßbrühe: das Römische Reich! So verklärt beginnt die Geschichte Roms und Ihr Job ist es nun, aus der jungen Kultur eine Weltmacht zu schaffen. Zuerst ringen Sie mit Karthagern, kleineren Königreichen und Barbaren um die Vormachtstellung. Haben Sie den italienischen Stiefel erst einmal befriedet, ziehen Sie aus, um auch der restlichen Welt Kultur und Frieden zu bringen – mit dem blanken Schwert versteht sich.

GOTTHEIT MARS MACHT MOBIL

Und auf die Glocke gibt's bei *Rome - Total War* und dem Add-on *Barbarian Invasion* am laufenden Meter. Spektakuläre Feldschlachten und Belagerungen stehen sozusagen auf der Tagesordnung. Tausende Legionäre schlagen sich mit dem Gladius (römisches Schwert) oder dem Pilum (Wurfspeer) durch die Epochen. Schweres Kriegsgerät wie Katapulte und Belagerungstürme kommen im Verlauf der Jahrhunderte zum Arsenal hinzu und geben dem Spiel erst die richtige Monumentalstimmung, wie man sie aus klassischen Sandalenfilmen der Sechzigerjahre kennt. Sie schlagen sich aber nicht nur mit ungewaschenen Wilden und minderprivilegierten Nachbarn herum, Sie kämpfen auch innerhalb Roms um die Vorherrschaft. Haben Sie das römische Leben satt, greifen Sie zum Add-on *Barbarian Invasion*, mit dem Sie den Spieß umdrehen. Ziel der barbarischen Horden: der Untergang Roms. Und der Spieler soll der Vollstrecker sein. Denn mal frohes Abfackeln.

ALT, ABER GEIL

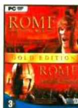
Gut, auch mit Add-on-Facelifting sieht die Grafik von *Rome: Total War* aus wie Demi Moore vor der Morgentoilette. Der Funke springt aber dank stimmungsvoller Hintergrundmusik und Soundeffekten trotzdem über. Nur die Gegner-KI ist nicht das Gelbe vom Ei. Unser Tipp: Testen Sie den Mehrspieler-Modus an. Oliver Haake

Info: www.totalwar.com



OLIVER HAAKE

Wenn ich einen Abstecher in die Antike mache, dann ist *Rome: Total War* erste Wahl. Legionen aufstellen, die Welt unterwerfen und Kaiser werden – so spannend und episch wurde dieses Szenario noch in keinem Strategiespiel umgesetzt. Das Add-on *Barbarian Invasion* finde ich zudem gelungen. Mal die Barbaren spielen, in Italien einfallen und Rom niederbrennen – warum nicht? So kann ich als Nomade durch die Gegend ziehen und brauche nicht auf die lästige Stadtentwicklung zu achten. Sehr entspannend.



Rome Gold Edition

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	6. Januar 2006
GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Creative Assembly
VERTRIEB	Sega
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1 GHz CPU, 64 MByte VGA, 256 MByte RAM, 3,4 GByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch mit 2 bis 8 Spielern; 1 Spieler pro CD; über LAN und Internet

TESTS IN AUSGABE
11/2004 & 12/2005

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	81%
SOUND	83%
STEUERUNG	86%
MEHRSPIELER	84%

GUT
Lange motivierendes Spiel mit vielen taktischen und strategischen Möglichkeiten.

82%
EINZELSPIELER





Die Nazgul sind auf ihren geflügelten Reittieren Furcht einflößende und für die Guten kaum zu knackende Superkämpfer.



Schwer zu stoppen: Wo die tonnenschweren Olifanten Mordors hintreten, wächst buchstäblich kein Gras mehr.

HdR: Schlacht um Mittelerde



Mordors Armeen stürmen die Bollwerke der Menschen. Werden Sie in DER HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE selbst finsterer Herrscher?

Sie haben die Qual der Wahl in *Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde*: Entweder retten Sie auf Seiten der Menschen, Elben und Zwerge das Reich Mittelerdes vor dem Bösen. Oder Sie schließen sich den Orks an und überziehen die Welt mit Dunkelheit – was viel besser kommt. Wer will schon eine tuntige Elfe oder ein bärtiger Teletubby sein?

EPISCHE MASSENKEILEREI

Electronic Arts hat mit *Schlacht um Mittelerde* den Kernpunkt des zweiten und dritten *Herr der Ringe*-Films bravourös umgesetzt: die fetten Massenschlachten. Bei kaum einem Echtzeit-Strategiespiel hinterlassen die Gefechte so einen bleibenden Eindruck, wie die Gemetzel bei Helms Klamm oder Minas Tirith. Man möchte meinen, tausende von Orks branden gegen die Wälle. Dabei sind eigentlich nur einige Dutzend Einheiten zu sehen. Die Entwickler haben es verstanden, die Auseinandersetzungen so in Szene zu setzen, dass sie wie riesige Schlachten erscheinen. Dazu wurde die Film-Atmosphäre wunderbar eingefangen. Der Spieler fühlt sich schnell als Teil der umkämpften Welt Mittelerdes. Sie können die Geschichte gar zu einem alternativen Ende führen, in dem der dunkle Herrscher siegt! Am Getümmel nehmen alle aus den Filmen bekannten Helden und Einheiten teil.

KLEINE SCHÖNHEITSFEHLER

Ein Basisbau ist vorhanden, dieser ist aber nicht so komplex wie bei vergleichbaren Spielen wie *Warcraft 3*. Die Kampagne ist zwar dynamisch, lang und bietet einzigartige Höhepunkte, zwischen Knallern wie Minas Tirth und Helms Klamm sind aber auch einige öde 08/15-Missionen zu absolvieren. Oliver Haake

Info: www.ea.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/de



Endlich! Electronic Arts hat den Preis gesenkt. 55 Euro waren bei Erscheinen des Spiels zwar akzeptabel, aber jetzt – fast ein Jahr später – ist es an der Zeit, dass *Schlacht um Mittelerde* zum Budgetpreis von 20 Euro über die Theke wandert. Schwaben, Schotten und sonstige Sparfüchse greifen jetzt zu.



Die Schlacht um Mittelerde

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	1. Dezember 2005
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	EA LA
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,3 GHz CPU, 64 MByte VGA-Karte, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team)-Deathmatch mit bis zu 8 Spielern; 1 Spieler pro DVD; LAN und Internet unterstützt

TEST IN AUSGABE
01/2005

PREIS/LEISTUNG	91%
GRAFIK	94%
SOUND	93%
STEUERUNG	97%
MEHRSPIELER	84%

SEHR GUT
20 Euro für einen so hochwertigen Strategietitel? Das ist fast schon geschenkt!





Budget-Titel im Überblick

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Abenteuer Box (6 Adventures)	Adventure	Dtp Entertainment AG	71%	€ 30,-	02/06
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde	Strategie	Electronic Arts	94%	€ 20,-	02/06
Deus Ex: Invisible War	Action	Eidos	85%	€ 10,-	04/04
Die Siedler Gold Edition	Strategie	Ubisoft	85%	€ 45,-	01/05
Final Fantasy 11 Vana'Diel Collection	Adventure	SquareEnix	81%	€ 13,-	01/04
Fluch der Karibik	Adventure	Ubisoft	74%	€ 10,-	10/03
Halo	Action	Microsoft	80%	€ 20,-	12/03
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	Action	Take 2	90%	€ 10,-	12/03
Morrowind: Game of the Year Edition	Adventure	Ubisoft	88%	€ 10,-	03/04
Rollercoaster Tycoon 3 Gold Edition	WiSim	Atari	82%	€ 47,-	12/04
Rome Total War + Add-on Barbarian Invasion	Strategie	Sega	83%	€ 45,-	02/06
Tony Hawk's Underground 2	Sport	Activision	87%	€ 25,-	12/04

Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wenn Sie mitmachen möchten, blättern Sie auf Seite 18!

Platz 1



F.E.A.R. hat es tatsächlich geschafft: Der Horror-Shooter hat Platz 1 unserer Charts erklommen.

Der König ist tot!



Diesen Monat erwischte es den Spitzenreiter *GTA San Andreas* besonders hart: Die drei Frischlinge *F.E.A.R.*, *Call of Duty 2* und *Quake 4* überholten Rockstars Gangstersaga, die sich aber noch tapfer auf Platz 4 hält.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (2)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
2	▲ (6)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
3	■ (3)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
4	▼ (1)	GTA San Andreas	8/2005	93%	Rockstar North
5	■ (5)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
6	▲ (NEU)	Need for Speed Most Wanted	1/2006	90%	Electronic Arts
7	▲ (8)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
8	▼ (7)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
9	▲ (11)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
10	▲ (13)	Vietcong 2	12/2005	86%	Illusion Softworks
11	▼ (10)	Pro Evolution Soccer 5	12/2005	89%	Konami
12	▼ (4)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
13	▼ (9)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
14	▲ (NEU)	Age of Empires 3	1/2006	87%	Ensemble Studios
15	▼ (12)	Guild Wars	7/2005	86%	Arena-Net

Platz 2



Zweiter Weltkrieg und kein Ende: Um satte vier Plätze kletterte das Weltkriegsepos *Call of Duty 2* nach oben.

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Biathlon 2006	Interactive	8. Dezember
Daemon Vector	Frogster	8. Dezember
Fast Lane Carnage	Eclypse	1. Dezember
Prince of Persia: Two Thrones	Ubisoft	8. Dezember
Psychonauts	Majesco	16. Dezember
The Regiment	Konami	Januar
The Stalin Subway	Brigades	8. Dezember
Vivisector: Beast Within	Action Forms	5. Januar
Winterspiele	Rondomedia	7. Dezember

Vivisector: Beast Within



»Für Babys ungesund: Säbelrasseln.«

Im Nahkampf geht es mit Entermessern, dem Säbel oder sogar mit Rumkrügen mächtig zur Sache.

Jetzt den Säbel ansetzen!

Das Warten hat sich gelohnt und wir köpfen eine Buddel Rum! Endlich ist die finale Version von BATLLEFIELD PIRATES erschienen. Packen Sie die Degen aus und feiern Sie mit.

Battlefield 1942 | Als *Battlefield 1942* erschien, war ein neues Teamgefühl geboren. Weltweit waren die Zocker von den vielen Vehikeln, Geschützen und taktischen Möglichkeiten in der Gruppe begeistert. Was zählte, war nicht mehr nur das Ich, sondern das Wir. Nur durch geschicktes Vorgehen stellte sich Erfolg auf den virtuellen militärischen Schlachtfeldern ein.

LASS MICH DEIN PIRAT SEIN!

Heute portiert die Komplettkonvertierung *BF Pirates* für *Battlefield 1942* dieses Spielgefühl in die Karibik des 16. Jahrhunderts. Anstatt mit dem Panzer über die Schlachtfelder zu rumpeln, schieben Sie sich als Pirat die Augenklappe ins Gesicht und altertümliche Artilleriegeschütze durch die Gegend. Mit historischen Kanonen, Mörsern und sogar Flugabwehrgeschützen lassen sich befestigte Kastelle vorzüglich verteidigen. Luftabwehrgeschütze? Sie haben richtig gelesen. Auf einigen Karten heben Sie nämlich mit Heißluftballons ab und schweben direkt ins feindliche Hauptquartier. Aus den Luftgefährten ballern Sie mit Fernwaffen oder schmeißen den angreifenden Freibeutern explosive Rumfässer auf die Mütze und verkrümeln sich anschließend mit der erbeuteten Flagge.

FÜNF RICHTIGE

Für die Scharmützeln in den zwei Spielmodi „Capture the Booty" und „Eroberung" stehen fünf Charakterklassen zur Auswahl. Der „Huntsman" wirft nicht mit Geld, sondern mit Wurfmessern um sich, ballert aus einer dicken Muskete und spannt mit seinem Fernrohr über die weitläufigen Karten. So macht er weit entfernte gegnerische Verstecke aus. Als „Raider" benutzen Sie eine alte Pistole, eine Art Scharfschützengewehr, und schleppen eine Bombe mit sich herum. Ebenso schwer zu buckeln hat der Kanonier, der sein schweres mobiles Artilleriegeschütz mit sich herumzerrt und sich mit einer extravaganten mehrläufigen Pistole verteidigt. Der Zimmermann repariert beschädigte Boote und Geschütze, kann es aber auch mächtig krachen lassen, in-



Der linke Pott ist auf eine Sandbank gelaufen und so ein gefundenes Fressen für die Kanonen des Gegners.

Die Charaktermodelle sind äußerst detailliert ausgearbeitet.

Mit dem Fernrohr machen Sie selbst weit entfernte Verstecke der Gegner aus.

dem er an strategischen Stellen Pulverfässer hochgehen lässt. Unsere absolute Lieblingsklasse ist allerdings der „Betrunkene", der Gegner mit einer Ladung Rum außer Gefecht setzen. Prost!

EINE SEEFAHRT, DIE IST LUSTIG!

Die detaillierten Charaktermodelle glänzen mit gezwirbeltem Schnurrbart und ausladendem Dreispitz mit den gekreuzten Schwertern als Motiv. Schick! Lässt sich der Nahkampf nicht vermeiden, fuchteln Sie Ihren Gegnern mit Piratensäbel oder Entermessern im Gesicht herum. Nach wohl platzierten Hieben beißt der gegnerische Freibeuter ins Gras. Übrigens: Als echter Pirat fahren Sie natürlich auch zur See. Entweder mit einer kleinen Nussschale mit Rudern, einer schneidigen Schaluppe oder einem gewaltigen Hochseepott. Die großen Boote sind mit Kanonen bestückt, die Ihre Mitspieler bedienen. Zwar können Sie bei den meisten Schiffen auch als Steuermann ballern, aber mit einer Mannschaft geht das Nachladen schneller und die Schüsse werden präziser abgefeuert. Verkeilen können sich die Kähne auf hoher See nicht, denn eine Physikengine sorgt für Rückstoß bei den Kanonen, die Schiffe driften auseinander. Purzeln Sie ins Wasser, krabbeln Sie über ausgeworfene Fischernetze jederzeit wieder an Bord. Fies: Eine Taucherglocke ermöglicht es Spielern, unbemerkt an Bord oder an Land zu gelangen. Das Zocken dieser absolut gelungene Modifikation macht aber erst in Gruppen von etwa zehn Spielern richtig Laune. Darunter können Sie die taktischen Möglichkeiten einfach nicht vollständig ausnutzen. Marc Brehme

Info: www.bfpirates.com

Battlefield 1942 — AUF DVD MOD

AUTOR	BF Pirates Mod-Team
FILENAME	bfpirates_final_wd
VORAUSSETZUNG	Battlefield 1942

PRO + CONTRA
- + Cooles Piraten-Thema! Hey ho!
- + Massig professionell gestaltete Karten

FAZIT: „Aktuell der beste Grund, Battlefield 1942 wieder aus dem Schrank zu kramen."

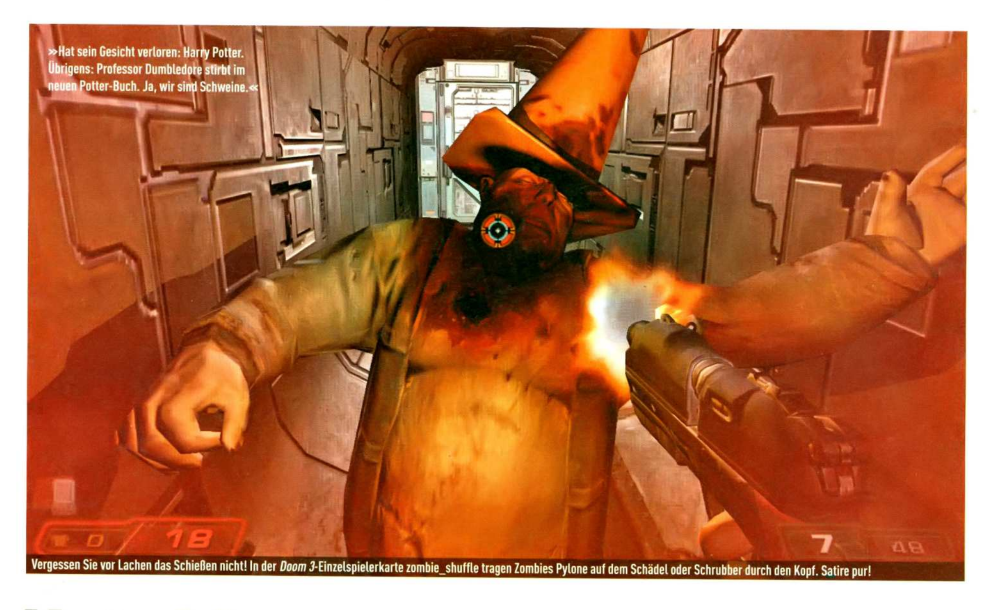
Inhalt

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so geil...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen



Vergessen Sie vor Lachen das Schießen nicht! In der *Doom 3*-Einzelspielerkarte zombie_shuffle tragen Zombies Pylone auf dem Schädel oder Schrubber durch den Kopf. Satire pur!

Hut ab!

Unser megastarkes DOOM 3/QUAKE 4 MAP-PACK liefert Ihnen gewohnte Spitzenqualität zum Nulltarif.

Doom 3/Quake 4 | Weil die Jungs von doom3maps.org auch für die Jünger von *Quake 4* in die Bresche springen, versorgen wir Sie diesmal mit grandiosem Material zu beiden Spitzen-Shootern. Sie finden in unserem Weihnachts-Datenpäckchen einen *Q4*-Mod, der die Monster des Einzelspieler-Modus samt ihrer künstlichen Intelligenz auch auf Mehrspielerkarten erscheinen lässt. So kämpfen Sie quasi auch ohne offizielle Bots gegen jene computergesteuerten Kerlchen. Zur Installation beachten Sie bitte die Hinweise in der Readme-Datei. Sie finden, *Doom 3* könnte noch viel besser aussehen? Dann installieren Sie den *Maximum Graphics Mod*, der unglaubliche 44 Modifikationen zusammenfasst. Quasi eine Gesichtsoperation für die Monsterhatz, die sich wirklich gewaschen hat. Nicht nur Grafik und Sound wurden ordentlich aufgebohrt, sondern auch das Spielprinzip. Sie können nun jederzeit einen Sentry-Bot zum Leben erwecken, der Ihnen beim Wegputzen der gegnerischen Heerscharen unter die Arme greift. Witziger als wir unser Gehalt werden Sie sicher die Einzelspielerkarte *Zombie Shuffle* finden. Mapper „Starbug" präsentiert Ihnen in dieser *Doom 3*-Satire nicht nur derangierte Zombies, sondern auch bekloppte UAC-Mitarbeiter und ulkige PDA-Mails. Noch nie ist *Doom 3* so lustig gewesen! Mehrspielerfans von *Quake 4* kommen auch auf ihre Kosten. Für zwei bis vier Zocker ist *Oblivion* ausgelegt. Nach seinen gelungenen *Doom 3*-Karten wie *Final Key* oder *A Place Of Malice* präsentieren wir nun Garth „Zombie" Hendys erste Mehrspielerkarte für *Q4*: *DA-Prison Abuse* bietet Platz für vier bis fünf Spieler. Außerdem im Paket: *Shadow Fall Beta2* und *Dead Simple Redux*. Viel Spaß! Marc Brehme

Info: www.doom3maps.org
www.quake4maps.org

Doom 3
Quake 4
AUF DVD
KARTEN

AUTOR	Diverse
FILENAMEN	Doom3 Quake 4 Pack
VORAUSSETZUNG	Doom 3, Quake 4

PRO + CONTRA
+ Irrsinnig witzige *Doom 3*-Modifikation
+ Echt schicke *Quake 4*-Mehrspielerkarten

FAZIT: „Fetter als jede Weihnachtsgans. Langer Spielspaß ist garantiert!"



Als Inspirationsquelle für „Dead Simple Redux" diente eine Alpha-Version für den Vorgänger.



Die Map „DA-Prison Abuse" bietet Platz für DM-Schlachten für vier bis fünf Spieler gleichzeitig.

Triff deine Freunde!

Zwei Gruppen, ein Zeitlimit, Missionsziele und eine Prise Taktik. Wir stellen vor: Der HALF-LIFE-2-Mod ASSAULT.

Half-Life 2 | Nicht nur Ballern, sondern Köpfchen und taktische Kniffe sind in *HL2: Assault* gefragt. Auf den vier Karten der Beta 7b kämpfen Combines gegen Rebellen. Zu Beginn des Spiels haben Sie mehr Glück als früher jeder Ossi. Denn im Mod dürfen Sie wenigstens wählen, auch wessen Seite Sie lieber umher flitzen möchten. Die Rebellen müssen mehrere Ziele erfüllen, um den Sieg davon zu tragen. Das gilt auch für die Karte as_invastion. Zunächst jagten wir – ausgestattet mit Brechstange, Pistole, Maschinengewehr, Gravity Gun und Rauchgranaten – einen Generator in die Luft. Ein kurzer Blick auf die Radarkarte am oberen Bildschirmrand zeigt an, welche Ziele in welcher Reihenfolge erreicht werden müssen. Als nächstes drangen wir also in den Leuchtturm ein, indem wir ein Türschloss knackten. Mit der Gravity Gun klaubten wir alles auf, was nicht niet- und nagelfest war und nutzen es zum Zerdeppern von Türen und Schließanlagen. Die rare Munition sparen Sie sich besser für Gegner auf, die Ihnen in Gestalt der Combines ans Leder wollen. Später galt es dann, einen geheimen Ausgang im Boden zu sprengen und in den Abgrund zu hüpfen. Jetzt den Gang entlang gehetzt und wir hatten als Rebellen die Runde gewonnen. Klingt einfacher als es ist, denn die Combines versuchen natürlich zu verhindern, dass Sie Ihre Ziele innerhalb des festgesetzten Zeitlimits von fünf Minuten erreichen. In *Assault* kommen die Waffen des Hauptspiels nur mit verminderter Wirkung zum Einsatz. Schließlich geht es bei diesem Mod weniger um Abschüsse, sondern das Erreichen von Missionszielen. Starten Sie unbedingt nach der Installation der Version Beta 7 den auf der DVD beiliegenden Patch auf v1.7b. Damit wird der Fehler behoben, dass bei der Deinstallation von *HL: Assault* auch gleich alle Mods Ihrer *Half-Life 2*-Installation über den Jordan wandern. Kommende Versionen der Mod sollen neue Karten und eine verbessertes Nachtsichtgerätes bringen.

Marc Brehme

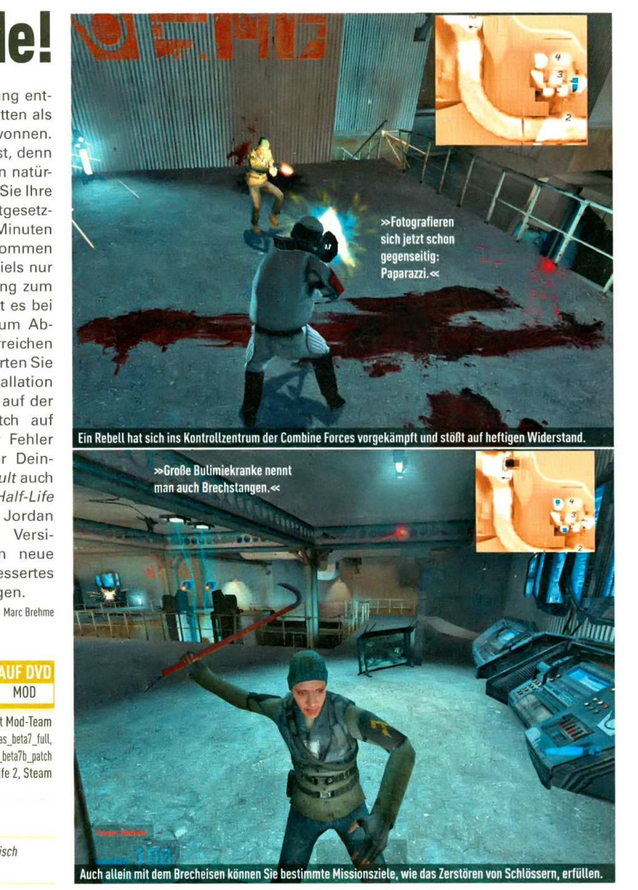
Info: www.hl2assault.com

Half-Life 2 — AUF DVD MOD

AUTOR	HL2: Assault Mod-Team
FILENAMEN	hl2as_beta7_full, hl2as_beta7b_patch
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Richtig fetter Sound
- − Noch wenige Server und Karten

FAZIT: „Unbedingt anschauen! Taktisch interessantes Spielprinzip."



Ein Rebell hat sich ins Kontrollzentrum der Combine Forces vorgekämpft und stößt auf heftigen Widerstand.

Auch allein mit dem Brecheisen können Sie bestimmte Missionsziele, wie das Zerstören von Schlössern, erfüllen.

Aber bitte mit Fahne

Im *Half-Life 2*-Mod SANDS OF WAR 2 streiten Sie um Flaggen in der Wüste. Fahrzeuge und mehrer Spielerklassen inklusive.

Half-Life 2 | Die Arbeiten am Mod *Sands of War* für *Half-Life* begannen im April 2003. Seitdem haben viele Modder das Team verlassen, neue kamen hinzu und endlich veröffentlichte das Team auch eine Version für *Half-Life 2*. In *Sands of War 2* hauen sich die beiden Parteien „Allied Independant Monarchies" und „Coalition of Democracy" gegenseitig die Rübe ein. Nein, Sie müssen kein Kriegsgericht sondern mehrere Flaggenpunkte halten und gegen die jeweils andere Partei verteidigen. Auf einigen Karten dürfen Sie mit Buggys umherbrettern und dem Gegner Tränen in die Augen treiben. Das allerdings nicht etwa vor Rührung, sondern mit Reizgas. Nicht die feine Art, aber gegen jede der vier Spielerklassen äußerst wirkungsvoll.

Marc Brehme

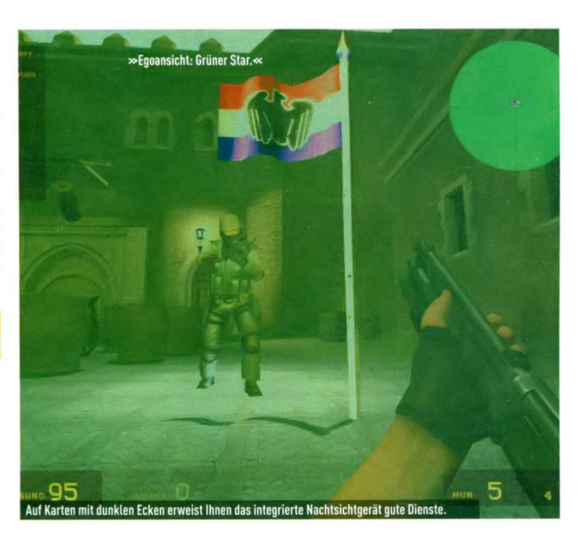
Info: www.sandsofwar.net

Half-Life 2 — AUF DVD MOD

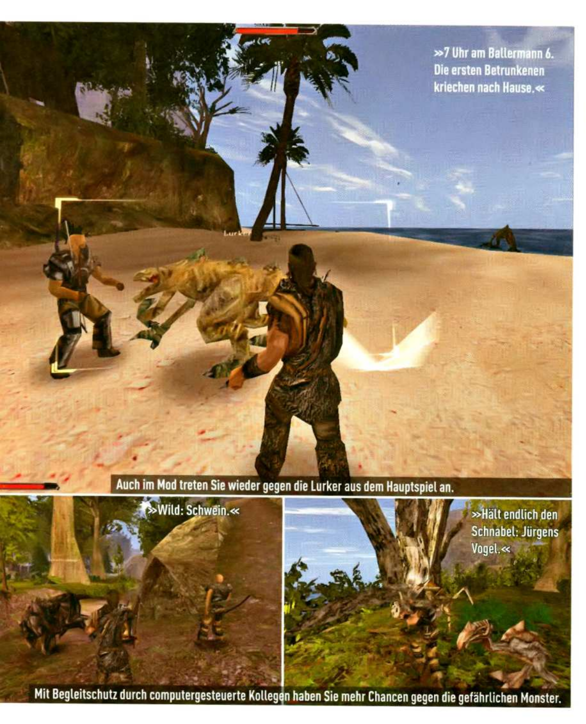
AUTOR	Sands of War Mod-Team
FILENAME	sow2beta1
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Rumbrettern mit Fahrzeugen macht Laune
- − Noch wenige Server und Karten

FAZIT: „Lecker. Wirkt wie eine Mischung aus Counter-Strike Source und Source-Racer."



Auf Karten mit dunklen Ecken erweist Ihnen das integrierte Nachtsichtgerät gute Dienste.



»7 Uhr am Ballermann 6. Die ersten Betrunkenen kriechen nach Hause.«

Auch im Mod treten Sie wieder gegen die Lurker aus dem Hauptspiel an.

»Wild: Schwein.«

»Hält endlich den Schnabel: Jürgens Vogel.«

Mit Begleitschutz durch computergesteuerte Kollegen haben Sie mehr Chancen gegen die gefährlichen Monster.

Oh, mein Got ... hic!

DIE GEMEINSCHAFT DES GRAUENS bietet durch abwechslungsreiche Aufgaben drei bis fünf Stunden Spielzeit für GOTHIC 2-Fans.

Gothic 2 | Es gibt Dinge, die versteht man einfach nicht. Die große Koalition ist so eine Geschichte. Als Hass-Ehe oder auch Gemeinschaft des Grauens ist sie schon betitelt worden. Moment, da haben wir etwas verwechselt! Mit der *Gemeinschaft des Grauens* rollt statt Politik hochkarätiger Nachschub für alle *Gothic 2*-Fans an. Ihr namenloser Held bekam ein schickes neues Aussehen spendiert und hat mächtig Ärger an der Backe. Einige Söldner und Banditen sind vor den Truppen des Königs auf eine einsame Insel geflüchtet, die weitab gelegen und auf keiner Karte verzeichnet ist. Um zu überleben, rauften sie sich zusammen, pflasterten gemeinsam Buden in die Gegend und bauten eine hohe Mauer, die die wilden Tiere abhält. Sie sind einer der letzten Flüchtlinge vom Festland, der sich nicht länger vom König knechten lassen will. Um sich der neuen Gemeinde anzuschließen, ist allerdings Respekt vonnöten. Sie wissen schon, wie früher halt, mit Mutproben und so. Also rücken Sie der Fauna mit Schwert oder Magie zu Leibe. Als Pfeilritter können Sie also einen großen Bogen um diesen Mod machen. Sehr schön: Fehlen Ihnen noch Erfahrungspunkte zum Aufstieg, lassen Sie einfach der Natur ihren Lauf. Die Kreaturen erscheinen nach einiger Zeit wieder und fordern einen Nachschlag. Die Insel ist mit ihren verwinkelten Örtlichkeiten wie Turmruinen sowie malerischen Schluchten und Stränden hübsch anzusehen. Wir empfehlen Ihnen trotzdem die Installation des *Gothic 2 Enhanced Texture-Pack*, welches viele der Originaltexturen aus *Gothic 2* gegen höher aufgelöste oder andere Texturen austauscht. Mod und Texturpaket saugen Sie unter www.worldofgothic.de. Marc Brehme

Info: www.worldofgothic.de

AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamesdynamite



»Hat sich getarnt: Insel mit zwei Bergen.«

Für ein Browserspiel grafisch sehr ansprechend: *Dogs of the Seas.*

»Alt: Ur-Anus.«

Aufbauspiel im Weltall mit Rollenspielelementen: *Revorix.*

Huch! Software-Piraten erwünscht!

Mit unseren BROWERSPIELEN erleben Sie die Karibik, starten ins All und nennen sich Hacke-Peter.

Kein Geld für *Battlefield*, sodass Sie auch bei unserem Mod *BF Pirates* (S. 134) auf der Strecke bleiben? Dann werfen Sie doch einen Blick auf *Dogs of the Seas* (www.dogsoftheseas.de). Das ausgesprochen hübsche Browserspiel bringt reichlich Karibik-Flair auf Ihren Monitor, wenn Sie in die Rolle eines Freibeuters, Händlers oder Handwerkers des 18. Jahrhunderts schlüpfen. Produktion von Gütern, Handel und Kämpfe bestimmen fortan Ihr virtuelles Leben. Schließlich wollen Sie kein armer Schlucker bleiben. Also schippern Sie Ihre Waren über die sieben Weltmeere und verhökern Sie Gewinn bringend. Alternativ verdingen Sie sich als Kanonen- oder Schiffsbauer, wenn Sie nicht doch lieber mit der Klappe auf dem Auge Handelsflotten auflauern wollen. Die arbeitsscheuen Saufkumpane reißen sich dann in erbitterten Seeschlachten das Hab und Gut Dritter unter den Nagel. Durch rollenspielartige Elemente entwickelt sich Ihr Charakter im Laufe des Spiels weiter.

ALL. GEGENWÄRTIG.

Okay, zugegeben. Auf den ersten Blick sieht die Seite von *Revorix* (www.revorix.de) aus wie ein 08/15-Weltraumspiel. Allerdings fällt sofort die aufwändige Gestaltung ins Auge: Schicke Hintergrundbilder, Flash auf der Startseite, hübsche Darstellung der Planeten – kurzum alles, was Ihren ästhetischen Sinn kitzelt. Im Spiel sind wichtige Informationen als Schaubild aufbereitet, sodass Sie sich nicht nur mit ewig langen Text-Tabellen herumschlagen. Auch spielerisch fahren schwere Geschütze auf: „Capitains", die Erfahrungspunkte sammeln können, bringen ein Rollenspielelement in das Aufbauspiel, bei dem Sie mit sage und schreibe vierzehn verschiedenen Ressourcen wirtschaften. Hinzu kommen außerdem verschiedene Sektoren wie Supernova, Blaue Riesen, Asteroidenfelder und Schwarze Löcher. Wer an dieser Stelle einen schmutzigen Witz erwartet, den enttäuschen wir. Es sind wirklich die Dinger im Weltall gemeint, die angeblich alles und jeden verschlucken können. Eine echte Herausforderung für ausgebuffte Browserspiel-Profis!

MACH GEHACKTES!

Es gibt Dinge im Leben eines Zockers, die wir aber auch wirklich nie im realen Leben tun würden. Auch wenn uns das kein Schwein glaubt. Auf Lebewesen schießen etwa, aus dem dritten Stock springen, Fußgänger wegen zwanzig Tacken verprügeln oder fremde Computer hacken. Mist! Für Letztgenanntes haben wir jetzt tatsächlich eine virtuelle Lösung gefunden. Mit *Hack the Net* (http://htn.smokers-board.de/pub.php) ist ein noch recht unbekanntes Spiel mit ungewöhnlicher Thematik im Umlauf: Hier dürfen Sie nach Herzenslust hacken und mit Dialern arbeiten, um in die Computer des Gegners einzudringen. Jetzt aber hurtig! Denn am 1. Dezember ist die zweite Runde des Bit-Krieges gestartet, die gegenüber der ersten einsteigerfreundlicher ist. Worauf warten Sie denn noch? Marc Brehme

Zeit für den Kurswechsel



»Schmilzt in der Sonne: Magnum.«

Das Geisterauto (rechts) zeigt Ihnen im aktuellen Rennen, wie Sie die Strecke zuvor gemeistert haben.

»Trotz Fahrsicherheitstraining eine Gefahr für die Menschheit: Frau am Steuer.«

»Sucht Eva immer noch: Doc Brown.«

Je spektakulärer Ihre Stunts, desto mehr Punkte bekommen Sie gut geschrieben.

Mit dem kostenlosen Add-on EXTREME zu TRACKMANIA SUNRISE legen Sie auf neuen Strecken die irrwitzigsten Stunts hin.

Trackmania Sunrise | Entwickler Nadeo macht den Fans von *Trackmania Sunrise* ein schönes Weihnachtsgeschenk. Das Add-on *Extreme* spendiert nicht nur zwei neue Spielmodi (Stunts und Extreme Race) sondern auch neue Strecken und Objekte für den Editor sowie frische Musik. Ab sofort besteht Ihr Fahrsicherheitstraining aus Rampen-Pirouetten und spektakulären Unfällen! Auf geht's! Marc Brehme

Info: www.trackmania-the-game.de:8080/extreme

Trackmania Sunrise — AUF DVD ADD-ON

AUTOR	Nadeo
FILENAME	TmsExtreme_FromSunrise_Setup
VORAUSSETZUNG	Trackmania Sunrise

PRO + CONTRA
- + Neue Strecken und Spielmodi
- − Bei Stunts teils unübersichtliche Kamera

FAZIT: „Psst! Das ist so genial, man hätte sogar Geld dafür verlangen können."

Mit 16 reif für den Act

Jubeln Sie! Im MAP-PACK schlummern 16 schicke Karten für ACT OF WAR auf unserer DVD.

Act of War | Wir erkennen neidlos an, dass die Mapper von planet-actofwar.de wirklich Fantasie haben. Monat für Monat versorgen Sie uns mit frischem Kartenmaterial zu Ataris Strategiespektakel *Act of War*. Diesen Monat finden Sie 16 Maps auf unserer DVD, die von blubberden Vulkanen (*2 Pompeiis*) bis sandigem Ägyptenflair (*Das Auge des Pharaos*) ziemlich alles bieten, was sich zwei bis acht Spieler für Mehrspieler-Gefechte wünschen könnten. Einfach die Maps entpacken und in das Verzeichnis „Act of War - Direct Action\CustomMaps" kopieren. Übrigens: Wenn alles klappt, präsentieren wir Ihnen nächsten Monat die Gewinner-Karten der letzten Runde unseres Mapping-Contests. Die sollten Sie auf keinen Fall verpassen! Marc Brehme

Info: www.planet-actofwar.



»Hooligans schlagen jetzt schon in der Kreisklasse zu.«

Mit 20 Ölquellen und vier Banken ist die Karte „Die riskante Landung" für vier Spieler optimiert.

Act of War — AUF DVD KARTEN

AUTOR	Diverse/planet-actofwar.de
FILENAME	paow_pcag_mappack4
VORAUSSETZUNG	Act of War

PRO + CONTRA
- + Kreatives Kartendesign
- − Langsam wäre es an der Zeit für einen Mod

FAZIT: „Karten sind immer gut! Aber die Moder warten auf das SDK. Atari, erhöre unser Flehen!"

LIES MICH!

AUF DVD Deutsche Community-Übersetzung

Civilization 4 | Deutsche Sprache, schwere Sprache? Das gilt augenscheinlich nicht für die deutsche Community-Übersetzung zu *Civilization 4*, die Sie auf unserer DVD finden. Mit der Installation der Datei werden fast alle deutschen Texte der Original-Installation verändert. Laut Autor Kai Fiebach poppen danach „plausible, natürliche und glaubwürdige Texte" mit „Orientierung an der Wissenschaft und der *Civilization*-Tradition" sowie „erweitertes grammatikalisches Skripting und erweiterte Civilopedia" in Ihrem Spiel auf. Wir finden die Übersetzung seriös und qualitativ sehr gut. Der Mod lohnt sich für alle deutschsprachigen Käufer. (MB)

Info: www.civilized.de/www/content/index.php?cat=civ4_deutsch

Uniform- und Geld-Mod

The Movies | Ob es ein Polizist war, wissen wir nicht. Jedenfalls haben sich findige Zocker von *The Movies* die Nächte um die Ohren geschlagen, damit auch deutsche Gesetzeshüter als Schauspieler in ihren virtuellen Schinken zu Ruhm und Ehre kommen. Die Datei mit den schicken Uniformen mit Hoheitszeichen ist nur 278 KByte groß und flutscht sogar bei lahmen Modems in wenigen Augenblicken durch die Leitung. Gleiches gilt für die deutsche Flagge, die das amerikanische Original ersetzt. Ganz fix mit dem „Reich werden" geht es, wenn Sie den Einnahmen-Mod auch gleich durch Ihre Leitung zerren. Fünf-Sterne-Streifen spülen damit bis zu 6,5 Millionen Dollar in Ihre Kasse. Hurra! (MB)



»War nie in einer Vorlesung: Uni-Form.«

Info: http://forum.gamevision.de/showthread.php?t=20470

AUF DVD SDK

F.E.A.R. | Die Community frohlockt, denn das SDK zu Monoliths Gruselshooter *F.E.A.R.* ist erschienen. Damit steht den Mappern und Moddern das Werkzeug zur Verfüung, eigene Erweiterungen zu entwerfen. Wir haben das SDK auf unsere DVD gepackt und freuen uns schon auf die ersten Werke! (MB)

Info: www.whatisfear.com

AUF DVD CSS-Karte



»Das ist die Bahnhofsmission.«

Counter-Strike Source | Leser Marcus Döpke hat uns mit *aim_oldtrainstation* eine *Counter-Strike Source* Karte im *de_train*-Stil geschickt, die wir Ihnen nicht vorenthalten möchten. Sie finden die Karte, die für bis zu 20 Spieler ausgelegt ist, auf unserer DVD und können sie unter anderem auf dem „Austrian Art of Gaming Clan"-Public Server mit der IP-Adresse 80.64.134.38:27025 spielen. (MB)

AUF DVD Mission-Pack

SWAT 4 | Direkt vom Entwickler auf unsere DVD wanderte ein kostenloses Mission-Pack für den Taktik-Shooter, mit dem Sie acht neue Aufgaben lösen dürfen. Erwarten Sie aber keine neuen Karten – es handelt sich „nur" um Herausforderungen, die auf den bereits vorhandenen zu meistern sind. Spaß macht es aber trotzdem, also ran an die Geisel! Die vier KByte kleine Datei nach „SWAT 4/Content/Scenarios" kopieren und über den Menüpunkt „Quick-Mission" auswählen. Fertig. (MB)

Info: www.swat4.com

Umsonst gespielt

Gute Spiele müssen nicht teuer sein. In den Tiefen des Internets lagern viele kleine Schätze, die von Hobbyprogrammierern stammen und auch ohne Shader-3-Grafikeffekte für stundenlangen Spielspaß sorgen. Für unser GRATISSPIELE- UND SHAREWARE-SPECIAL haben wir uns für Sie auf die Suche gemacht und stellen Ihnen die Favoriten der Redaktion vor. Fast alle Dateien finden Sie auf unserer DVD. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Battle for Wesnoth

AUF DVD In diesem Runden-Strategiespiel mit Rollenspiel-Komponenten tobt der Kampf um ein Königreich. Als Anführer bilden Sie in vier Kampagnen verschiedene Kämpfertypen in der heimatlichen Burg aus. Ihre Rekruten unterscheiden sich in Fähigkeiten, Aktionspunkten und Angriffsarten. Zur Finanzierung Ihres Krieges besetzen Sie Burgen auf der Karte. Die Einheiten gewinnen im Gefecht an Erfahrung und steigen so in ihrer Klasse zu wirkungsvolleren Bajonettträgern auf. Das Freeware-Spiel ist unter GPL-Lizenz veröffentlicht. Der Quellcode steht zum Download bereit.

Info: www.wesnoth.org



Gleich in vier Kampagnen ringen Sie in *Battle for Wesnoth* um ein Königreich.

Caskets

AUF DVD Sie haben es echt drauf, wenn Sie bei *Caskets* (dt. „Kästchen") von Christian Ruppert die höheren Level erreichen. Dagegen ist ein Pisa-Test ein lockerer Spaziergang. Auf einem Raster von zehn mal zehn Feldern legen Sie zusammenhängende Flächen. Das geschieht durch Handkarten der Farben Rot, Orange, Grün und Blau, die Sie ablegen und die an mindestens einem Ende offen sind. Je größer beziehungsweise länger eine Fläche ist, die Sie so legen, desto mehr Punkte gibt es. Für Kreuzflächen locken Extras wie etwa „Spiegeln" oder „Farbe verändern".

Info: www.flirtation.info/Caskets/Main.htm



Im Einzelspieler-Modus ist *Caskets* Freeware. Im Mehrspieler fällt eine Gebühr an.

Clonk

AUF DVD Das unterhaltsame und actionreiche Taktik- und Geschicklichkeitsspiel lässt sich am besten als Mischung aus *Die Siedler* und *Lemmings* beschreiben. Rundenweise steuern Sie Ihre Clonks in Echtzeit durch die 2D-Welt, bauen eine Siedlung auf, erwehren sich der Naturgewalten und machen Ihren Gegnern das virtuelle Leben schwer. *Clonk Planet* hat schon einige Jahre auf dem Buckel, ist dafür aber gratis. Die neueste Version, *Clonk Endeavour*, kommt mit Drachen- und Magier- sowie internationalen Sprachpaketen als Shareware daher, die sich gegen Gebühr freischalten lässt.

Info: www.clonk.de



Die verschiedenen *Clonk*-Versionen begeistert seit mehr als zehn Jahren die Fans.

Dark Oberon

AUF DVD Mit *Dark Oberon* zieht ein *Warcraft*-Klon auf Ihre Festplatte und verdonnert Sie dazu, Goldminen und Holz abzubauen. Aus einer isometrischen Perspektive befehligen Sie Arbeiter und zwei Soldaten. Während der Arbeiter mit dem Bau Ihres Hauptquartiers beschäftigt ist, scheuchen Sie die Uniformträger erst einmal quer über die gesamte Karte. Der zähe Spielablauf und die etwas spartanische Grafik trüben den Gesamteindruck. Trotzdem ist *Dark Oberon* vor allem im unterhaltsamen Mehrspieler-Modus im Internet oder lokalen Netzwerk zu empfehlen.

Info: http://dark-oberon.sourceforge.net



Dark Oberon bietet vergnügliche Stunden mit original polnischer Musikuntermalung.

Flo

AUF DVD Entweder hat der Held des Spieles bei Michel Friedman zu Abend gegessen oder er ist wirklich ein Smiley. Wir wissen es nicht. Was wir wissen ist, dass *Flo* ein knuffig gestaltetes Jump&Run alter Schule ist, bei dem Sie mit der Grinsebacke in unserer Demoversion durch zwölf Level und Gegnern auf die Rübe hüpfen. Auf Ihrem Weg sammeln Sie jede Menge Extras ein und weichen Fallen aus. Auf der DVD finden Sie die Demo des Shareware-Spiels. Die Vollversion mit 40 spannenden und anspruchsvollen Levels gibt es für 13 Euro.

Info: www.level8.at



Durch das Einsammeln von Luftballons ergattern Sie Extraleben und Zusatzpunkte.

Hairy Harry

AUF DVD Sport ist Mord! Aber nicht, wenn Sie sich am Rechner betätigen, oder? Mit *Hairy Harry* liefern wir Ihnen ein Beachvolleyball-Spiel, das fast schon Kultstatus genießt. Wärmen Sie sich zunächst mit den drei Einzelspieler-Modi auf, bevor Sie in Matches gegen andere einsteigen. Im Netzwerk können Sie sich sogar zu viert die Bälle um die Ohren schmettern. *Hairy Harry* heißt nicht umsonst so. Die Frisuren der Spielerfiguren sind ebenso realistisch vom Winde verweht animiert wie der Volleyball. Vorsicht – das Spielprinzip macht süchtig!

Info: www.hairyharry.de



Mit einem „Hairmaker" können Sie eigene Haar-Stile für *Hairy Harry* entwerfen.

Mono

AUF DVD Ein weiterer *Asteroids*-Klon, der das Spielprinzip allerdings wirklich auf die Spitze treibt: Nach einer Weile können Sie den eigenen Spielkreis kaum noch von den Projektilen und Zielen unterscheiden. Ein Vorteil gegenüber *Plobb!* (siehe Seite 142) ist allerdings, dass der eigene Spielball schneller und besser zu steuern ist. Wo Licht ist, gibt's aber auch Schatten. Als Nachteil der hektischen Ballerei kristallisiert sich nämlich alsbald der Wahrnehmungskollaps heraus. *Mono* macht zwar richtig Laune, ist aber sicher nichts für nervlich Angeschlagene.

Info: www.binaryzoo.com/games/mono



Mono ist ein *Asteroids*-Klon, der nach einiger Zeit an den Sehnerven zerrt.

Kumoon

AUF DVD Achtung, Innovation! *Kumoon* ist das ideale Spiel für Interessierte an der Lehre der Ballistik. Nein, nicht einschlafen, weiterlesen! Wir haben Tweety gekapert und mit einigen roten Würfeln und fetten Wummen in einen schönen weißen Knast gesteckt. Mit den Knarren verwandeln Sie die roten Würfel in weiße. Stellen Sie sich einfach vor, Sie wären Chef einer Imbissbude. Genau, wie Pommes rot-weiß eben, nur ohne Kartoffeln. Kommen Sie aus den Miesen, nachdem Sie alle roten Würfel berührt haben, ist Ihnen der Sieg sicher. Guten Appetit!

Info: http://mayoneez.1g.fi/kumoon



Sparen Sie Munition beim Abschießen der Würfel! Das erhöht Ihren Kontostand.


Schalt dich ein!
JETZT NEU:
DIE PREPAID-KARTE
VON VIVA!
10 Cent* pro SMS.
Jetzt bei www.viva.tv
*0,10 EUR/SMS für SMS-Versand Inland, ohne Sondernummern und ohne SMS ins Festnetz. Ihr VIVA-Prepaid Vertragspartner ist die E-Plus Service GmbH & Co. KG
VIVA LIVE!
DEINE WELT UM DREI.
Die neue Show bei VIVA.
Deine Themen, deine Stars.
Montag bis Freitag 15–16 h.
VIVA

Last Rose in a Desert Garden

AUF DVD Wieder einmal liegt die Welt nach einem verheerenden Atomkrieg in Trümmern. Wieder einmal sind Sie der strahlende Retter. Als Held in diesem Point&Klick-Adventure mit melancholisch-poetischer Stimmung schlurfen Sie durch die Lande und versuchen, andere Überlebende zu finden. Die etwas karge Benutzeroberfläche lässt nicht viel Freiheit zu, was zur Linearität zwingt. Mit aktuellen Abenteuerspielen ist *Last Rose in a Desert Garden* demnach zwar nicht zu vergleichen, macht aber dennoch Spaß. Wenngleich die Spielzeit etwas kurz geraten ist. Das macht aber nichts, denn auf der Homepage von Autor Jonas Kyratzes steht mit *The Infinite Ocean* bereits das nächste Adventure zum Download bereit.

Info: www.jonas-kyratzes.net/viewpage.php?page_id=10



»Kreuzberg: Hauptsache Satelliten-Fernsehen!«

Auf der Suche nach Überlebenden durchforsten Sie auch zertrümmerte Häuser.

Noisy Mountain

Hurra, es gibt sie noch. Die Adventures der alten Schule nach dem Vorbild von *Monkey Island* und Co. In *Noisy Mountain* übernehmen Sie die Rolle von Rick Murdoc, der nach einem Unfall im Krankenhaus liegt und von Verwirrung und Apathie geplagt ist. Sie sollen herausfinden, wie zum Geier Sie zwischen die weißberockten Schwestern gerieten und wo die anderen Bewohner der Stadt geblieben sind. Die Puzzles sind recht einfach gehalten und es gibt auch einige sentimentale Aha-Erlebnisse. Wer kennt etwa nicht den alten Kniff, einen Schlüssel durch das Schloss auf Zeitungspapier fallen zu lassen? Zugegeben, auch die Grafik gewinnt nach aktuellen Maßstäben keinen Blumentopf und hier und da verirrt sich sogar ein Schreibfehler in die Texte. Wer sich daran aber nicht stört, wird mit schwarzem und abgedrehtem Humor belohnt und seine Freude am Spiel haben. Das kurzweilige Adventure mit Schmunzelgarantie saugen Sie unter:

Info: www.schwammhirn.de



Sogar auf dem Friedhof sucht Rick Murdoc nach wichtigen Hinweisen.

Pinguin vs. Yeti

AUF DVD Reinhold Messer wäre stolz auf uns. Im spaßigen Jump&Run *Pinguin vs. Yeti* jagten wir mit einem sportlichen Schwarzrock auf dem Skateboard durch dunkle Yeti-Höhlen. Dort stopften wir uns die tiefgekühlten Fische der Zottelriesen hinter die Ladeluke. Mampf! Aber Vorsicht. Schon bei den alten Yetis gab es Türsteher. In diesem Shareware-Spiel sollen Sie beim Plündern schneller sein als der Schneegeier Zoltan. Wenn die alte Petze früher beim dunklen Yeti ankommt als wir draußen sind, macht dieser Obermotz nach dem Ablauf des Zeitlimits die Schotten dicht. Dann sind Sie gefangen, haben Pech gehabt und den Level verloren. Entweder waren Sie dann wirklich zu langsam oder Sie haben sich vorwitzig auf eine der schwierigen Abkürzungen begeben, um viele Extrapunkte zu sammeln. Zum Ausprobieren finden Sie die Demoversion dieses Shareware-Spiels auf unserem Silberling. Für 12,95 Euro wechselt die Vollversion den Besitzer.

Info: www.shareware-hits.de/pinguin-versus-yeti.htm



Jetzt aber hurtig! Schneegeier Zoltan (unten) hat Sie bereits überholt.



Plobb!

AUF DVD *Plobb!* ist ein *Asteroids*-Klon der besonderen Sorte: Und das Beste dabei ist, es geht um Blasen. Aber nicht so, wie Sie jetzt vielleicht denken, Sie Ferkel! Ähnlich wie *Gameboy*-Star „Kirby" stehen Sie vor der Aufgabe, große Blasen mit Hilfe einer Partikelwaffe in kleinere zerplatzen zu lassen. Als Extras erhalten Sie dafür besondere Waffen, Extrapunkte oder zusätzliche Leben sowie die Möglichkeit, die Zeit anzuhalten. Besonders knifflig ist *Plobb!* durch das Zeitlimit: Läuft die Uhr ab, verwandeln sich alle verbliebenen Blasen in giftige Schwebeteilchen. Kollidieren Sie mit diesen tödlichen Windbeuteln, ist Ihr Spiel gestorben. Bei den „normalen" Luftblasen hingegen verlieren Sie wie für Heidi Klum nur eines Ihrer Herzen. Wem die knallige Grafikpräsentation nicht zu grell ist, der sollte unbedingt einen Blick riskieren.

Info: www.nothing.ch/project/plobb



Plobb! sieht spartanisch aus, motiviert aber durch Spielprinzip und freispielbare Extras.

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über das, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler.
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
FIFA	www.fifastadt.de	Erfahren Sie alles Wichtige rund um das virtuelle runde EA-Leder.
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist noch im Aufbau, liefert aber bereits guten Stoff.


VIDEOGAME CULTURE
1-2006
€2.99
EDGE
NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | HANDHELD | ARCADE | SET-TOP | ONLINE
DAS UK-KULTMAGAZIN
NEU
DEUTSCHE AUSGABE
DAS ORIGINAL
MICROSOFTS
BOX
J.ALLARD ÜBER IHRE BEDEUTUNG FÜR SONYS PS3 UND NINTENDOS REVOLUTION
nur € 2,99
DIE NEXT GENERATION IM TEST: DIE
XBOX 360
SURROUND-BILD
amBX von PHILIPS befreit das Spiel vom Bildschirm
CRITERIONS BLACK
Wie ein Shooter den Erfolg von Burnout wiederholen soll
HYPE DRIVER: PARALLEL LINES TEST DRIVE UNLIMITED THE OUTFIT TYCOON CITY: NEW YORK LEMMINGS PSP
REVIEW PROJECT GOTHAM RACING PERFECT DARK ZERO CALL OF DUTY 2 GTA: LIBERTY CITY STORIES GUN
LIVING ON THE EDGE
Videogame Culture. Für die Gaming-Elite. Jeden Monat: Storys. Interviews. Reportagen. News über Hard- und Software, Game Designer, Events ...
Ab sofort im gut sortierten Zeitschriften-Fachhandel erhältlich.

SPIELETIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.

3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!

4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.

5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.

6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.

8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.

9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8 bis 24 Uhr
* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

Hilf mir mal kurz!



»Erst als sich der Schleier lüftete, dämmerte Ahmet langsam sein nächtlicher Irrtum.«

Civilization 4

Öffnen Sie unter **Eigene Dateien** unter **My Games\Sid Meier's Civilization 4** die Datei **CivilizationIV.ini** mit einem Texteditor wie dem Notepad. Ersetzen Sie im unteren Abschnitt die 0 hinter CheatCode wie gezeigt:

[; Move along]
CheatCode = chipotle

Sichern Sie die Datei. Per Tastenkombination „**Strg-Ö**" öffnen Sie nun die Konsole, wo Sie die Kommandos eingeben. Mit dem Befehl **help** werden Ihnen alle Befehle angezeigt. Bitte Groß- und Kleinschreibung beachten.

Cheat	Wirkung
Player.setGold 0 #	Der aktive Spieler erhält # Einheiten Gold
Player.setGold x #	Der Spieler X erhält # Einheiten Gold
Game.toggleDebugMode	Karte aufdecken und Details über Gegner anzeigen

Age of Empires 3

Drücken Sie während des Spielens die **Eingabetaste** und tippen Sie die Befehle aus der Liste ein.

Cheat	Wirkung
Give me liberty or give me coin	10.000 Münzen
Medium Rare Please	10.000 Nahrung
<censored>	10.000 Holz
Nova & Orion	10.000 Erfahrungspunkte
tuck tuck tuck	Roter Monstertruck erscheint
X marks the spot	Nebel abstellen
Ya gotta make do with what ya got	Schleuder
Sooo Good	„Musketeer'ed!" bei Abschuss durch Musketen
Speed always wins	Schnelles Bauen
this is too hard	Mission gewinnen
A recent study indicated that 100% of herdables are obese	Fette Tiere

Call of Duty 2

Starten Sie das Spiel. Wechseln Sie in die Option und aktivieren Sie unter **System Spieloptionen** die Konsole. Mit **^-Zirkumflex** öffnen Sie nun die Konsole. Geben Sie **devmap** mit einem Kartennamen dahinter aus der unteren Liste ein, um eine Karte mit aktivierten Cheats zu beginnen. Erneute Eingabe der Cheats deaktiviert die Wirkung wieder.

Cheat	Wirkung
developer 1	Ladebutton an
god	Unverwundbarkeit
give ammo	Munition und Granaten
ufo oder noclip	Flugmodus
notarget	Unsichtbar für Feinde
give weapons	kar98 und G43
give fraggrenade	Handgranaten
give all	Muniton, Waffen, Granaten
mapname	Derzeitiger Kartenname

Kartenliste	
88ridge	eldaba
beltot	hill400_assault
bergstein	hill400_defend
breakout	libya
cityhall	matmata
crossroads	moscow
decoytown	newvillers
decoytrenches	rhine
demolition	silotown
downtown_assault	tankhunt
downtown_sniper	toujane
duhoc	toujane_ride
duhoc_defend	trainyard
elalamein	

Wenn Sie **seta** mit einer der folgenden Bezeichnung dahinter eingeben, schalten Sie die entsprechenden Missionen frei:

Bezeichnung	Missionen
mis_01 9	Der Krieg im Winter
mis_02 9	Die Schlacht um El Alamein
mis_03 9	Nicht einen Schritt zurück!
mis_04 9	Festung Stalingrad
mis_05 9	Die Panzergeschwader
mis_06 9	Das letzte Gefecht
mis_07 9	D-Day
mis_08 9	Die Schlacht um Caen
mis_09 9	Der Hügel
mis_10 9	Die Rheinüberquerung

Need for Speed: Most Wanted

Geben Sie in dem **Click to Enter**-Bildschirm die folgenden Cheats ein:

Cheat	Wirkung
burgerking	Schaltet Burger King Herausforderung frei
castrol	Schaltet Castrol Syntec Ford GT frei
givemethegto	Schaltet den Pontiac GTO frei
iammostwanted	Schaltet alle Wagen frei

Starship Troopers

Legen Sie eine Verknüpfung mit der Datei **stgame.exe** an. Rechtsklicken Sie auf die Verknüpfung und geben bei **Ziel –devuser** (nach den Anführungsstrichen) ein. Im Spiel öffnen Sie nun die Konsole per **^-Zirkumflex**.

Cheat	Wirkung
Help	Zeigt alle möglichen Befehle an
God	God-Mode
Ineedammo	Mehr Munition
Setshake On/off	Beben an/aus
Rm	Wechselt den Rendermodus
Setspeed x	Stellt die Spielgeschwindigkeit ein. Ersetzen Sie x durch eine Zahl (Standard 1).
Evil Eye	Mit einem Blick töten.
Banzai	God-Mode, Evil Eye und Speed 3

Blitzkrieg 2

Drücken Sie während des Spielens die **^-Zirkumflex-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie zuerst **password Barbarossa** ein, damit der Cheat-Modus aktiviert wird. Das wiederholen Sie auch, wenn Sie eine Mission weiterspringen. Achten Sie auf die genaue Schreibweise. Danach funktionieren die untenstehenden Cheats:

Cheat	Wirkung
@Win(0)	Die Mission gewinnen
@God(0,1)	Unverwundbarkeit
@God(0,2)	Unverwundbarkeit und ein Treffer genügt
@God(0,0)	Unverwundbarkeit
@ChangeWarFog (0)	Toggle fog of war

Dragonshard

Drücken Sie die **Eingabetaste** und geben Sie zunächst **Enablecheats** ein, damit die Mogeleien funktionieren. Danach geben Sie dort die folgenden Befehle ein, **x** ersetzen Sie durch einen Zahlenwert:

Cheat	Wirkung
+all x	x Erfahrung, Gold und Schuppen zufügen
+exp x	x Erfahrungspunkte zufügen
-exp x	x Erfahrungspunkte entfernen
+gold x	x Goldstücke bekommen
-gold x	x Goldstücke weniger
+shards x	x Drachenschuppen dazu
-shards x	x Drachenschuppen weniger
buildspeed x	Baugeschwindigkeit (0 schnell bis 100 langsam)
disablecheats	Cheats deaktivieren
fastbuild x	Schnellbauen an (1) oder aus (0)
victory	Mission gewinnen

X 3: Reunion

Wie schon im Vorgänger können Sie sich den Pilotennamen **Thereshallbewings** geben. Dadurch aktivieren Sie den Script-Editor, den Sie wie gehabt in der Command Console aufrufen können.

Quake 4



Durch die richtigen Techniken sind Sie wesentlich schneller unterwegs und grasen fix alle Objekte auf der Karte ab.

Inzwischen duellieren sich Clans in einigen Ligen mit dem vierten QUAKE-Teil. In den Mehrspieler-Partien liegt auch die große Stärke des Spiels. Wir haben daher einen echten Profi vom Clan a-Losers.MSI angeheuert, der Ihnen wichtige Kniffe und Strategien für Wettkämpfe verrät.

TIPPS ZU DEN WAFFEN UND VERHALTEN IM SPIEL.

Die neuen und geänderten alten Waffen haben das Spielerlebnis total verändert. Die Nailgun zum Beispiel braucht lange zum Aufwärmen; also ist es ziemlich leichtsinnig, mit dieser Waffe in der Hand in einen Raum zu gehen. Denn falls plötzlich ein Gegner mit dem Raketenwerfer kommt, sind Sie erledigt, noch bevor Sie den ersten Nagel abfeuern. Mit Shotgun und Raketenwerfer sind Sie vor Überraschungen gefeit.

- Die Shotgun in *Quake 4* ist zurzeit die gefährlichste Waffe! Die kurzen Nachlade- und Umschaltgeschwindigkeiten erlauben es Ihnen, sofort nach dem Schuss eine andere Waffe in die Hand zu nehmen. Am besten kombinieren Sie Shotgun/Raketenwerfer für den Nahkampf und Shotgun/Railgun für die Mitteldistanz. Der erste Schuss mit der Shotgun nimmt dem Widersacher einige Rüstungs- und Gesundheitspunkte ab. Drücken Sie dabei die Taste für den Raketenwerfer oder die Railgun, folgt sofort der zweite Schuss, dem Ihr Gegner nicht mehr ausweichen kann.
- Wenn Sie dem Kontrahenten eine volle Shotgun-Ladung verpasst haben, warten Sie nicht, bis die Waffe aufgeladen ist. Wer weiß, vielleicht treffen Sie das zweite oder dritte Mal nicht und er entflieht Ihnen. Also ziehen Sie sofort die Lightning Gun und erledigen den Angeschlagenen.
- Auch die Nailgun hat eine sehr gute Umschaltgeschwindigkeit. Gehen Sie hier wie mit der Shotgun vor.
- Die Lightning Gun braucht am längsten, bis sie aus ist. Deswegen verwenden Sie diese nur auf die mittlere Distanz und nicht im Nahkampf.
- Die Raketen haben einen sehr großen Schadensradius. Falls Sie in einer Situation sind, wo der Feind über Ihnen auf einer Plattform oder Ebene steht, versuchen Sie nicht, ihn direkt zu treffen – schießen Sie auf die Kante. Der Schaden ist so verheerend, dass sich der Widersacher nach ein paar Treffern zurückzieht.
- Manchmal ist ein Jumppad der schnellste und kürzeste Weg nach oben. Selbstverständlich sind damit auch zahlreiche Gefahren verbunden. Zum einen hört man Sie auf der ganzen Karte, zum anderen werden Sie zum leichten Ziel in der Luft. Benutzen Sie die Jumppads nur, wenn Sie sicher sind, dass kein Gegner in der Nähe ist. Nach dem Sprung machen Sie sich so schnell wie möglich davon.
- Die Teleporter sind jetzt kein Rettungsweg mehr, denn es teleportieren nicht nur Sie, sondern auch anfliegende Raketen, Granaten, Plasma und Nägel. Schicken Sie einem Fliehenden eine Rakete nach, entkommt er nicht mehr.

RICHTIG BEWEGEN

Sich richtig zu bewegen ist in *Quake 4* ebenso wichtig ,wie perfekt zu zielen. Wer die Steuerung gut beherrscht, ist schwieriger zu treffen und hat bessere Chancen auf der Flucht. Zudem erreichen Sie einige wichtige Gegenstände nur mithilfe der schwierigen Sprungtechniken. Insgesamt gibt es drei Bewegungsarten:

Strafejump oder Circlejump

Der so genannte Strafejump ist einigen Spieler vielleicht noch aus dem Vorgänger bekannt. Um diesen Sprung zu machen, drücken Sie gleichzeitig neben der Sprung- und Vorwärts- auch die Seitwärtstaste. Gleichzeitig machen Sie eine Kurvenbewegung mit der Maus in die Seitwärtsrichtung. Die Seitwärtstaste wechseln Sie nach jedem Sprung. Mit diesen Sprüngen erreichen Sie nach kurzer Zeit eine hohe Geschwindigkeit und kommen innerhalb weniger Sekunden von einem Teil der Karte zum anderen.

Crouchslide

Nachdem Sie mit den Circlejumps beschleunigt haben, halten Sie kurz vor der Landung die Ducktaste, sowie die Vorwärts- und Seitwärtstasten gedrückt. Bei der Landung schlittern Sie dadurch schnell voran. Nach einem kurzen Rutsch können Sie die Circlejumps einfach weiter machen, ohne dabei an Geschwindigkeit eingebüßt zu haben.

Rampjump

Der Rampjump ist wichtigster Bestandteil der Bewegungsabläufe in *Quake 4*. Die Technik ist genau wie beim Circlejump, bloß auf einer Rampe. Den besten Effekt erreichen Sie, wenn Sie mit Crouchslide an die Rampe rutschen.

Ansgar Steidle/Oleg *d1ablo* Kogut, Clan a-Losers.MSI

Die besten Einstellungen

***Quake 4* hat enorme Anforderungen, was Hardware angeht. Sehr viele Spieler leiden darunter, mit weniger als 63 Fps zu spielen. Mithilfe von Konsolenbefehlen lassen sich einige Frames rausholen. Um eigene Konfigurationen zu erstellen, öffnen Sie die Datei Quake4Config.cfg und speichern diese als autoexec.cfg. Sie wird automatisch beim Start geladen. So haben Sie immer die eigenen Einstellungen im Spiel und die Datei wird durch die Änderungen von *Quake 4* nicht überschrieben. Die autoexec.cfg ist in alle *Quake*-Mods-Verzeichnisse zu kopieren, damit Sie in jedem Mod, sei es *Q4MAX* oder *Catch the Chicken*, gleiche Einstellungen haben. Die wichtigsten Befehle sind:**

Befehl	Empfohlener Wert (Standardwert)	Bedeutung
image_filter	GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST (GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR)	Ändert die Texturfilterung (für Mipmaps).
r_shadows	0(1)	Schaltet die Schatten ein (1) und aus (0).
r_mode	3,4,5	Auflösung: 3 = 640x480, 4 = 800x600, 5 = 1024x768.
r_gamma	von 1 bis 3	Gammawert, je höher desto heller.
r_skipBump	0(1)	Einstellung für „bump mapping". Durch Abschalten erscheinen die Texturen ohne Erhebungen.
image_useCache	1	
image_cacheMegs	X	X entspricht ¼ Ihres RAMs (zum Beispiel 128 bei 512).
image_cacheMinK	2048 (30)	Diese Werte kontrollieren Speicher und Cache, der für das Spiel und die Grafiken verwendet wird.
image_downSizeBump	1	Bestimmt die Größenveränderung von Texturen für das Bump-Mapping.
image_downSizeBumpLimit	4 (16)	
image_downSizeSpecular	1	Bestimmt die Spiegelungen von Texturen für das Bump-Mapping.
image_downSizeSpecularLimit	4 (2)	
image_downSize	1	Kontrolliert die Größenveränderung von Texturen.
image_downSizeLimit	4 (16)	
image_ignoreHighQuality	1(0)	Deaktiviert die aufwändigen Grafiken.


Q


Phrantic

Zurzeit die bekannteste Custom-Map. Die Phrantic wurde eigentlich für *Doom 3* gebaut.

Insgesamt liegt auf der kleinen Karte über 200 Armor, die über den ganzen Level verteilt ist. Auf dieser Karte gibt es keine **Railgun**, dafür aber zwei **Raketenwerfer**.
Taktik: Die obere **Yellow Armor** ist der ideale Platz, um die gesamte Karte zu beobachten. Von hier aus sind Sie schnell bei der **Red Armor**. Zudem befinden sich die meisten **Health-Kugeln** in diesem Kartenteil. Bleiben Sie oben oder auf der mittleren Ebene. Runter gehen Sie nur, um die **Red Armor** zu holen (die Sie sekundengenau abpassen). Halten Sie den Gegner vom oberen Raketenwerfer fern.
Tipp: Wenn Sie bei der **Red Armor** sind, steht der Gegner wahrscheinlich auf der mittleren Ebene und wartet, bis Sie durch den unteren Eingang kommen. Überraschen Sie ihn, indem Sie ihm mit einem gekonnten Rocketjump über das Loch in den Rücken fallen.



Galang

Diese Karte wurde schon nach einer Woche von CPL, Clanbase und ESL akzeptiert.

Hier gibt es alles: eine **Red Armor**, in der Nähe liegt der **Raketenwerfer**, **Megahealth** erscheint alle 60 Sekunden. **Yellow Armor** ist neben der **Nailgun** versteckt.
Taktik: Da die **Megahealth** nur alle 60 Sekunden kommt, ist die **Red Armor** primäres Ziel auf der Karte. Stimmen Sie die **Red Armor** zeitlich ab, vergessen Sie aber **Megahealth** nicht. Kommen beide gleichzeitig, entscheiden Sie sich lieber für **Megahealth**. Höchstwahrscheinlich treffen Sie dort auch Ihren Opponenten. So pendeln Sie 15 Minuten lang zwischen **Railgun, Red Armor** und **Megahealth**. Um die Kontrolle zurückzubekommen, warten Sie auf den Moment, wenn der Gegner zur **Megahealth** läuft. So haben Sie sehr gute Chancen, die **Red Armor** zu klauen – und schon sind Sie voll kampffähig.



Fragging Yard 1v1

Die Karte ist sehr offen und hat eine Yellow Armor und eine Railgun.

Ihr Ziel ist es, den Gegner von der **Yellow Armor** und der **Railgun** mithilfe der Letzteren fern zu halten. Dafür müssen Sie sehr gut mit der **Railgun** umgehen können, starke Nerven und ein wenig Glück haben.
Tipp: Nachdem Sie den Gegner erledigt haben, können Sie seinen Einstiegspunkt zu 80 Prozent beeinflussen. Ihr **Gegner** wird soweit weg von Ihnen erscheinen, wie es geht. Haben Sie den Schergen bei der **Railgun** erwischt, bleiben Sie entweder dort stehen oder machen noch besser ein paar Schritte zurück zur Wand. Springen Sie auf keinen Fall hinüber zum **Hyperblaster**! So ist es hochwahrscheinlich, dass Ihr Gegner beim **Hyperblaster**, unten beim **Raketenwerfer** oder bei der **Shotgun** erscheint, und somit für Sie ein ganz leichtes Ziel ist.



Over the Edge 1v1

Ein Klassiker unter den *Quake*-Karten. Sowohl für 4v4 als auch für 1v1 ist die weitläufige Karte hervorragend geeignet!

Mega-Raum: Der **Mega-Raum** ist wohl der wichtigste Raum im 1v1. Neben dem **Megahealth** und einer **Yellow Armor** finden sich hier noch einige **Shards**. Haben Sie diesen Raum sicher, ist das Spiel schon fast gewonnen!
Rail-Raum: Außer der **Railgun** und dem **Rocketlauncher** ist der Raum eher uninteressant. Sollte der Gegner **Megahealth** sicher haben, passen Sie hier besonders auf. Greifen Sie kurz die Waffen und verschwinden Sie wieder.
Center-Raum: Der **Hyperblaster** und die **Nailgun** sind sehr wichtig, falls Sie die Kontrolle über die Karte verloren haben. Im hinteren Bereich liegt die zweite **Yellow Armor** und eine **Shotgun**. Im Keller gibt es noch einen **Raketenwerfer**.
Wichtige Sprünge: Sie kommen im **Mega-Raum** in einer fließenden Bewegung bestehend aus Circlejump, Rampjump und Sliden mit einem Sprung hoch zur **Yellow Armor**. Ansonsten halten Sie sich zu lange damit auf, sie einzusammeln.
Mapcontrol: Diese Karte dominieren Sie aus dem **Mega-Raum** heraus. Mit 200 **Health** und der **50er Armor** ist man dem Gegner klar überlegen. Sobald Sie die **Rail** abgegriffen und etwas **Armor** gesammelt haben, bauen Sie ein Maplock* auf. Dazu sammeln Sie **Megahealth** und **Yellow Armor** ein, merken sich die Zeiten (**Yellow Armor** alle 25, **Megahealth** alle 35 Sekunden) und gehen zur zweiten **Yellow Armor** im **Center-Raum**. Hier treffen Sie eventuell auf Ihren Widersacher und beharken ihn per **Rail-** oder **Nailgun**. Haben Sie die zweite **Yellow Armor** auch im Griff, geht Sie per Jumppad zum **Granatwerfer** und von dort aus zum oberen **Raketenwerfer**. Auf dem Weg sammeln Sie noch einmal etwas **kleine Rüstung** ein. Schließlich kehren Sie vom oberen **Raketenwerfer** zum **Megahealth** zurück und können auf dem Weg erneut etwas Rüstung einsammeln. Mit einem sauberen Sprung zur **Yellow Armor** kommen Sie pünktlich wieder an, um eben diese Rüstung und **Megahealth** einzusammeln. Der Gegner kann eigentlich nur noch weglaufen und auf Railtreffer hoffen. Vergessen Sie nach einem Treffer (Frag) für einen Augenblick die Rüstungen und hören Sie genau hin, wo der Gegner erscheint. Denn jeder Abschuss ist hier wertvoll!
Karte zurückerobern: Hier ist Geduld gefragt. Holen Sie die **Shards** am **Granatwerfer** und auf der Ebene zum **Raketenwerfer**, positionieren Sie sich immer schön auf Entfernung. Versuchen Sie, die zweite **Yellow Armor** abzupassen. Bleiben Sie nicht lange in dem hinteren Raum, der beste Aufenthaltsort für Sie ist die obere Ebene. Sollten Sie gut mit der **Railgun** umgehen können, warten Sie, bis der Gegner aus dem **Mega-Raum** kommt. Andernfalls feuern Sie mit der **Nailgun**, was das Zeug hält. Stellen Sie dem Gegner Fallen und bearbeitet Sie ihn per **Nail-** und **Railgun** aus der Distanz, bis er schwer angeschlagen ist. Dann warten Sie im **Mega-Raum** auf den Gegner, solange er noch unterwegs ist.
Fazit: Die Karte ist sehr groß und weitläufig. Mit Distanzwaffen haben Sie einen klaren Vorteil und sollten diesen auch nutzen. Hat der Gegner die Kontrolle, bleiben Sie geduldig und nehmen sich Zeit.



The Lost Fleet

Hierbei handelt es sich um eine sehr kleine und schnell gespielte Karte. Sie hören den Gegner nahezu immer und können ihn gut einkesseln.

Die [TMP] Version hat eine **Yellow Armor** mehr als die Standard-Map und einmal **Megahealth**. Das macht aber keinen großen Unterschied, nur dass der Gegner nun mehr als einen Treffer aushält.
1 YA-Raum: Hier befindet sich die **50er Rüstung**. Der Raum ist sehr gut einzusehen, daher sollten Sie die **Yellow Armor** möglichst nur von oben einsammeln und nicht von unten zu ihr hinspringen, da Sie so ein leichtes Ziel abgeben.
Rail-Raum: Neben der **Railgun** liegen hier weitere **50 Armor**. Des Weiteren liegt hier eine **25HP-Kugel** und drei **Health Shards**, somit kann man sich hier nach schweren Kämpfen gut eindecken.
RL-Floor: Der **Rocket-Floor** ist ideal, um einen Gegenschlag zu starten, sollte der Gegner dominieren. Des Weiteren befinden sich hier **15 Armor** und Sie hören den Gegner fast überall.
Wichtige Sprünge: Ganz wichtig ist es, dass Sie alle kleinen Rampen (beispielsweise bei der **Railgun**) hochspringen ohne hängenzubleiben, denn sonst kassieren Sie schnell einen Railguntreffer. Selbiges gilt für den Sprung zur **Yellow Armor**.
Mapcontrol: Um die Map zu dominieren, versuchen Sie, **Megahealth** sowie eine von den **Yellow Armors** in Ihr Timing zu bringen. Sind Sie mit **Raketen** und **Railgun** bewaffnet, bleibt dem Gegner nichts, außer auf Entfernung mit der Railgun zu schießen oder in den Nahkampf zu gehen. Denn bei gleich guten Treffern unterliegt er, da er weniger Gesundheit hat. Sollten Sie den Gegner unten hören, so positionieren Sie sich direkt am Teleporter-Ausgang und hören genau hin. Sie können von dort aus jeden Ausgang beobachten. Entweder der Gegner benutzt den Teleporter oder er geht über die **Lightning Gun** zum **Rail-Raum**; oder er bewegt sich gar unten herum und ist dann direkt vor Ihnen. Sie können den Gegner also immer abfangen.
Map zurückerobern: Um das Blatt zu wenden, brauchen Sie zunächst einmal viel Geduld. Vorsichtig versuchen Sie, sich etwas **Armor** und eine **Railgun** zu sichern und warten auf einen Fehler des Opponenten. Hören Sie hin, wann der Gegner die **Yellow Armor** einsammelt, die alle 25 Sekunden erscheint. 20 Sekunden später stehen Sie dort bereit, um den Gegner aus der Distanz von hinten anzurailen, wenn er versucht, die Rüstung zu nehmen. Zum Beispiel können Sie an der **Lightning Gun** stehen und hochspringen. So haben Sie einen perfekten Blick auf die **Yellow Armor**. Haben Sie zwei Railtreffer gelandet und selbst ungefähr 50 Armor, verwickeln Sie den Gegner in einen Nahkampf und erledigen ihn mit Raketen oder Lightning Gun.
Hierbei ist es ganz wichtig, sehr geduldig und vorsichtig zu spielen. Schleichen Sie viel, damit der Gegner Sie nicht hört. Halten Sie die Entfernung zum Gegner, damit Sie fliehen können, sollte die Railgun nicht treffen.
Fazit: Das Szenario können Sie sehr einfach dominieren. Haben Sie es mit einem guten Spieler zu tun, zieht er das Tempo an und macht somit in kurzer Zeit viele Punkte. Wichtig ist, die Geduld nicht zu verlieren und das Tempo aus dem Spiel zu nehmen. So zwingen Sie den Gegner, Fehlern zu machen.



*Maplock: Sie nehmen dem Gegner jegliche Möglichkeit, an Gegenstände zu kommen.

[TMP] Over The Edge

Im Team-Deathmatch unterscheidet sich die Karte von der 1v1-Version lediglich dadurch, dass die untere Yellow Armor durch eine Red Armor ersetzt wurde. Dies macht die Karte ausgewogener, der Megahealth-/Yellow-Armor-Raum ist nicht mehr so dominierend.

Taktik: Es ist immer noch wichtig, den **Mega-Raum** zu kontrollieren. Hier haben Sie immerhin **70 Armor** (90, wenn Sie den **Granatwerfer** sicher haben), ein paar **Healthkugel** und natürlich **Megahealth**. Wenn der **Mega-Raum** sicher ist, holen Sie sich als nächstes die **Railgun**. Dies ist keine leichte Aufgabe. Gehen Sie mit zwei, drei Mann hin, um den Gegner schnell zu überwältigen. Nachdem der Raum Ihnen gehört, ziehen Sie sich sofort zurück in den **Mega-Raum** und schauen Sie alle fünf bis zehn Sekunden bei der **Railgun** vorbei, um mögliche Feinde fernzuhalten.
Das gegnerische Team wird versuchen, den Raum wieder einzunehmen, indem es vom **Granatenwerfer** aus angreift. Deswegen ist es sinnvoll, einen Mann mit **Shotgun** oder **Raketenwerfer** an das Jumppad zu stellen. Auf dieser Karte ist Flexibilität gefragt, dank der **Red Armor** kann der Gegner starken Widerstand leisten. Der Schlüssel zum Sieg auf dieser Karte ist, dass sich das Team immer abspricht, wo es hingeht, sich gegenseitig hilft und vor dem Gegner warnt.
Quad Angriff: **Quad Damage** liegt in der Mitte der Arena. Unten sind Sie ein leichtes Ziel. Nehmen Sie die obere Position ein, circa acht bis zehn Sekunden bevor die **Quad Damage** erscheint. Das heißt die Treppe von der **Nailgun** zum **Mega-Raum**, bei der

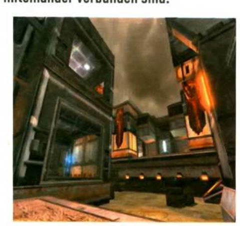


Nailgun selbst und oben beim **Granatwerfer**. Somit haben Sie die Mitte praktisch abgeschottet und dürften die **Quad Damage** bekommen!
Um die Kontrolle zurückzubekommen, sichern Sie zunächst den **Granatwerfer**. Wichtig ist auch die **Railgun**, versuchen Sie sie zu klauen. Passen Sie die **Red Armor** rechtzeitig ab. Die Mitte ist sehr gefährlich, dort sind Sie Kanonenfutter für Railgun-Schützen. Außerdem gibt es dort nichts Interessantes. Ihr großes Comeback starten Sie schließlich mit der **Quad Damage**. Mit viel Gespamme (Sperrfeuer) halten Sie den Gegner im **Mega-Raum**. Ballern Sie mit **Hyperblaster**, **Nailgun** und **Raketenwerfer** in die Ausgänge, was das Zeug hält! Hat es geklappt, die **Quad Damage** zu nehmen, gehen Sie vom **Granatwerfer** weiter in den **Mega-Raum** und danach zur **Railgun**.

[TMP] Fragging Yard

Der Name spricht für sich, auf dieser Karte geht es richtig zur Sache. Es ist die einzige TDM-Karte ohne Railgun! Schwerpunkt sind daher schnelle Nahkampfschlachten. Die Karte besteht aus zwei riesigen Räumen, die durch drei Gänge und fünf Teleporter miteinander verbunden sind.

Raum 1: Hier befinden sich fünf von den insgesamt acht Waffen, sowie **Megahealth** und **Quad Damage**. Eine **Yellow Armor** befindet sich im Raum neben der **Quad Damage**. In dem Raum liegen auch zweimal **50HP** und einmal **25HP**. Die beiden Teleporter im Turm führen zum **Hyperblaster** in den **Raum 2** und der Teleporter am **Granatwerfer** bringt Sie zur **Lightning Gun**. Nicht zu vergessen sind die sieben **Shards** im unteren Durchgang sowie drei beim **Hyperblaster**.
Raum 2: Der zweite Raum hat eine **Red Armor** mit zahlreichen **Shards** und drei Waffen: **Raketenwerfer**, **Hyperblaster** und **Lightning Gun**. Dazu **50HP** bei der **Lightning Gun** und zweimal **25HP** jeweils beim **Hyperblaster** und **Raketenwerfer**.
Taktik: Versuchen Sie, den **Raum 2** unter Kontrolle zu bekommen. Ganz wichtig dabei ist die **Red Armor**. Um den **Mini-Raum** sicher zu halten, benutzen Sie den Raketenwerfer. Der ist perfekt für solche Situationen. Gefahr geht vom Sprungpad von der **Lightning Gun** aus. Die Gegner kommen schnell angeflogen, deswegen ist es wichtig, dass Sie einen Spieler fest auf die untere Position beim Jumppad zuteilen. Aber die **Red Armor** allein reicht hier nicht aus. Seien Sie nicht so schüchtern: Mopsen Sie sich schnell die **Megahealth**, sobald sie

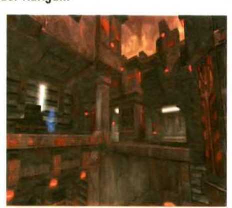


erscheint. Die Teleporter bieten viele Möglichkeiten, den Gegner zu nerven.
Hat Ihr Feind die Kontrolle über die **Red Armor**? Warten Sie nicht, holen Sie sie mit allen Mitteln zurück. Nutzen Sie das Jumppad von der **Lightning Gun**. Falls Sie einen Granatwerfer haben, schießen Sie damit auf das Pad und die Granaten landen direkt bei der **Red Armor**.
Quad Angriff: Zehn Sekunden bevor **Quad** wieder erscheint, bewegen Sie sich in den **Raum 1** und nehmen dort die **Nailgun** ein. Von da aus kontrollieren Sie den ganzen Raum. Frühestens zwei Sekunden vor dem Erscheinen springen Sie runter und begeben sich an die Stelle. Sie nehmen das Extra und verschwinden per Teleport.
Tipp: benutzen Sie die Randwege, um vom Hyperblaster zur Red Armor zu kommen.

[TMP] Bloodwork

Die Karte ist ziemlich offen und gibt Spielern viel Freiheit für die Railgun. Aufgeteilt in zwei riesige Hallen und einen Raum ist die Karte selbst für acht Spieler groß. Im Endeffekt tobt der heftigste Kampf um den kleinsten Raum mit der gefährlichsten Waffe – der Railgun.

1 Raum mit Railgun: Oben liegt ein **Raketenwerfer**, in zwei Ecken jeweils **25HP**. Der Teleporter bringt Sie in **Raum 2**. Direkt vor dem Teleporter gibt es die **Yellow Armor**, unten noch zweimal **25HP**, **Raketen** und die **Railgun**. Dort befindet sich auch der Ausgang vom Teleporter aus **Raum 2** und ein weiterer Teleporter, der in **Raum 3** führt.
2 Red Armor Raum: Diese Halle ist die Alternative zur ersten. Hier haben Sie die **Shotgun** mit **Red Armor**, **Granat-** und **Raketenwerfer**. Auf dem Weg zum **Raum 1** befindet sich **Megahealth** und zum **Raum 3** die **Lightning Gun**.
3 Quad Raum: In einer Ecke nahe **Raum 1** gibt es die **Shotgun**, **Nailgun** und **Yellow Armor**. Unten an der **Quad Damage** liegt der **Hyperblaster**, in der Mitte Munition für die **Railgun** und **zweimal 25HP**.
Taktik: Wer auf dieser Karte die Railgun hat, hat das Sagen. Halten Sie auf alle Fälle den **Raum 1** und ganz wichtig: Passen Sie zeitgenau die **Railgun** ab – sie ist sehr leicht zu klauen. Versuchen Sie zudem, **Megahealth** zu kontrollieren. Das ist aber sehr gewagt, beim ersten Anzeichen von Gefahr ziehen Sie sich sofort zurück. Sichern Sie sich die **Yellow Armor** im **Quad-Raum**. Ein Spieler mit Railgun reicht hier aus.



Alternative Taktik: Falls Sie die erste Taktik nicht hinkriegen, versuchen Sie, von der Red-Armor-Seite zu spielen. Wichtig dabei ist **Megahealth** zu halten und durch den Teleporter die **Railgun** zu klauen. Holen Sie auch hier die Railgun sekundengenau. Hauptsache, der Gegner bekommt sie nicht.
Quad Angriff: Sie gehen in den **Quad Raum** und blockieren den Durchgang bei der **Lightning Gun**. Viele nehmen diesen Weg zur **Quad Damage**. Die anderen Mitspieler bleiben ein wenig auf Distanz und neutralisieren den Gegner per **Railgun**.
Tipp: Zwischen **Megahealth** und **Red Armor/Raketenwerfer** gibt es einen runden Platz. Von dort aus kommen Sie sofort in jeden Raum dieser Karte.

[TMP] Sandstorm

Sandstorm sieht etwas anders aus als übliche *Quake*-Karten; nach endlosen Korridoren und Space-Räumen kamen die Sandtexturen gut bei den Spielern an. Diese Karte ist in zwei Positionen gegliedert, die ziemlich ausgeglichen sind.

Position 1: Bleiben Sie in den Katakomben. Dort haben Sie **Red Armor**, **Nailgun**, **Shotgun** und **Lightning Gun**, zweimal **25HP** und einmal **50HP** im einem Raum, sowie **Megahealth** mit **Granat-** und **Raketenwerfer** im anderen.
Position 2: Diese Position gibt nicht so viel her. Die erhöhte Lage, **Railgun** und **Quad Damage** kompensieren das allerdings. In der ersten Halle liegt die **Railgun**, **25HP**, **50HP**, **Hyperblaster** und **Shards**. Wichtig: die Munition für die **Lightning Gun**. Ein Durchgang und Jumppad beim **Hyperblaster** sind die Verbindung zum zweiten Raum. Dort liegen **Yellow Armor**, **Lightning Gun** und **50HP**. Zwischen den beiden Räumen befindet sich **Quad Damage**.
Taktik: Halten Sie auf dieser Karte die zweite Position. Zwei Spieler gehen zur **Railgun**, der dritte steht fest bei **Yellow Armor** und passt auf das Sprungpad vom **Raketenwerfer** auf. Der vierte Spieler befindet sich hauptsächlich bei der **Railgun**, hilft aber bei der **Yellow Armor** aus.
Sind Sie in Stellung und der Gegner versteckt sich in den Katakomben, schlagen Sie sofort zu! Die **Red Armor** ist schwer zu verteidigen, nutzen Sie das aus. Gehen Sie zu zweit schnell runter (mindestens einer mit **Railgun**), eliminieren Sie ein, zwei Widersacher und ziehen Sie sich sofort wieder zurück.



Sind Sie selbst in den Katakomben, ruhen sie sich erst mal aus. Bringen Sie den **Raketenwerfer/Megahealth-Raum** oder das Sprungpad nach oben unter Kontrolle. Machen Sie kurze Ausflüge zur **Red Armor**. Gestärkt kehren Sie zum **Raketenwerfer** oder zur unteren **Lightning Gun** zurück.
Quad Angriff: Sie müssen **Quad Damage** nur von **Position 1** holen. Sie greifen geschlossen einen Raum an. Der **Yellow Armor/Lightning Gun-Raum** eignet sich dafür. Bilden Sie zwei Gruppen. Die stärkste Einheit lenkt unten von den Sandgängen aus den Gegner ab. Nun ist für die anderen der Weg über das Rocketlauncher-Jumppad frei.
Tipp: Stellen Sie sich mit der **Railgun** zur **Quad Damage**. Von dort haben Sie einen ziemlich guten Überblick und können locker in beide Richtungen gleichermaßen feuern.

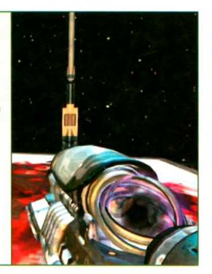
Waffenkunde

Wir haben die Wummen auf ihre Tauglicheit für verschiedene Situationen geprüft und Punkte zwischen 0 (unbrauchbar) und 10 (Extraklasse) vergeben.

Dark Matter Gun

Die Dark Matter Gun ist das Äquivalent der BFG aus *Doom 3*. Sie verschießt eine große Kugel, die allen Gegnern in der Nähe Energie abzieht. Trifft die Kugel auf eine Wand, löst sie quasi ein schwarzes Loch aus, das die Umstehenden stark ansaugt. Bis jetzt noch auf keiner Mehrspielerkarte aufgetaucht, deshalb ohne Wertung.

Schaden: 200 beim direkten Treffer; riesiger Schadensradius (Splashdamage)
Feuerrate: 1 Schuss in 2 Sekunden



Gauntlet

Die Nahkampfwaffe aus *Quake 3* ersetzt im Mehrspieler-Modus den einfachen Blaster. Gauntlet sollten Sie wirklich nur in einem Notfall benutzen, wenn es partout nicht anders geht.

Schaden:	50
Feuerrate:	-
EINSATZART	**PUNKTE**
Nahkampf	3
Mitteldistanz	0
Fern	0



Machine Gun

Munition(start/max): 100/300
Gut geeignet, einem stark angeschossenen Feind den Rest zu geben. Im Nahkampf, gegen stärkere Waffen und im TDM wenig hilfreich. Zoom-Modus ist zwar stärker, wegen der geringen Schussrate aber nutzlos.

Feuerrate:	7 pro Sekunde.
EINSATZART	**PUNKTE**
Team-DM:	5, 10 mit Zoom.
Tourney:	7, 10 mit Zoom.
Nahkampf	3
Mitteldistanz	3
Fern	5



Shotgun

Munition(start/max): 10/50
Die Schrotflinte eignet sich vor allem für den Nahkampf, ist aber auch auf mittlere Distanz sehr nützlich, da der Streuradius gar nicht so groß ist.

Schaden:	10 pro Schrotsplitter, 11 Stück im Shell.
Feuerrate:	1 Shell pro Sekunde
EINSATZART	**PUNKTE**
Nahkampf	9
Mitteldistanz	7
Fern	3



Grenade Launcher

Munition(start/max): 10/50
Der Granatwerfer ist eine reine Sperrfeuerwaffe. Großer Umgebungsschaden und die stark hüpfenden Granaten machen ihn zum idealen Werkzeug gegen Gegneransammlungen oder um auf der Flucht nach hinten zu sichern. Mithilfe von Jumppads kann man auch einiges auf größeren Distanzen rausholen.

Schaden:	100 direkter Treffer.
Feuerrate:	1 Schuss pro 1.25 Sek.
EINSATZART	**PUNKTE**
Nahkampf	4
Mitteldistanz	4
Fern	0



Rocketlauncher

Munition(start/max): 10/50
Klassischer Raketenwerfer, diesmal wieder langsamer als in der vorherigen Version. Der Rocketlauncher bleibt die beste Waffe für Nah- und Mitteldistanz und wir dürfen uns auf eine Menge schöner Airrockets freuen!

Schaden:	100 direkter Treffer.
Feuerrate:	1 Schuss pro 1.25 Sek
EINSATZART	**PUNKTE**
Nahkampf	10
Mitteldistanz	8
Fern	3



Lightning Gun

Munition(start/max): 100/400
Die Lightning Gun, auch „Shaft" genannt, feuert einen konstanten Energiestrahl ab. Trotz unglaublicher Feuerrate ist die Waffe wegen der kurzen Reichweite und langsamen Abschaltzeit nicht so stark, wie man sie vom Vorgänger kennt.

Schaden:	8
Feuerrate:	20 pro Sekunde
EINSATZART	**PUNKTE**
Nahkampf	6
Mitteldistanz	9
Fern	0



Hyperblaster

Munition(start/max): 60/400
Der Hyperblaster ist die universellste Waffe, optimal für alles: Nahkampf, Ferndistanz, Sperrfeuer und auch gegen zwei oder mehr Gegner. Die Plasmabälle verursachen leichten Umgebungsschaden. Lässt sich für eine Menge Tricks verwenden.

Schaden:	14
Feuerrate:	25 Schüsse in 2 Sekunden.
EINSATZART	**PUNKTE**
Nahkampf	8
Mitteldistanz	8
Fern	7



Nailgun

Munition(start/max): 50/300
Das Ding braucht zwar ein bisschen, bis es auf Touren kommt, aber die Warterei lohnt sich auf jeden Fall! Die brennenden Nägel richten unglaublichen Schaden an, jedoch fliegen sie viel zu langsam.

Schaden:	30
Feuerrate:	25 Nägel in 4 Sekunden
EINSATZART	**PUNKTE**
Nahkampf	8
Mitteldistanz	8
Fern	7



Railgun

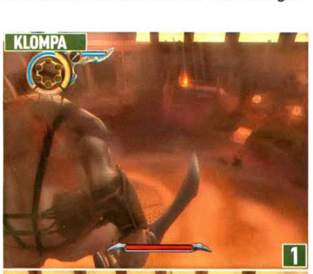
Munition(start/max): 10/50
Dank der sensationellen Treffgenauigkeit perfekt für die Ferndistanz. Auf kürzere Entfernung gibt es leichte Abzüge, da die Schussfrequenz zu niedrig ist. Wer diese Waffe beherrscht, beherrscht auch das Spiel.

Schaden:	100
Feuerrate:	1 Schuss in 1,5 Sekunden.
EINSATZART	**PUNKTE**
Nahkampf	7
Mitteldistanz	8
Fern	10



Prince of Persia 3

Wissen Sie, was wirklich hart ist? Die Bosskämpfe in PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES! Aber keine Bange: Wir sagen Ihnen, wie Sie die miesen Gestalten am einfachsten um die Ecke bringen.









KLOMPA

Einleitung

Auf den ersten Blick scheinen Sie keine Chance zu haben. Nur wenige Treffer mit Klompas Riesensäbel bedeuten für Ihr Alter Ego, den Prinzen, das sichere Aus. Um Klompa zu besiegen, müssen Sie ihm erst einmal das Augenlicht nehmen und ihn danach in die Knie zwingen, um ihm den Rest zu geben. So funktioniert das:

Akrobatik ist Trumpf

Das Wichtigste ist in diesem Fall, immer in Bewegung zu bleiben. Klompa schlägt nämlich in regelmäßigen Abständen dort zu, wo sich Ihre Spielfigur befindet. Ihre erste Aufgabe ist es, ihm die Augen auszustechen. Hierfür begeben Sie sich zu einer der beiden Plattformen (1 und 2). Die Reihenfolge ist dabei völlig schnurz. Jede der Plattformen bildet den Auftakt für eine kurze Akrobatik-Passage, die Sie absolvieren, um eine höher gelegene Plattform zu erreichen. Diese Plattformen bringen Sie dann auf Augenhöhe mit Klompa. 3

Kräftig zustechen

Bewegen Sie sich an die Spitze der Planke 3, bis der Speed-Kill-Bildeffekt auftaucht. Nun drücken Sie die Speed-Kill-Taste. Diese Speed-Kill-Sequenz unterscheidet sich in ihrer Ausführung nicht von den anderen im Spiel. Drücken Sie einfach im richtigen Moment den Dolch-Button, um Klompas Augen auszuschalten.

Fersengeld

Jetzt, wo Klompa blind ist, haben Sie leichtes Spiel. 4 Hacken Sie so lange auf seine Fersen ein, bis er in die Knie geht. Es folgt eine weitere Speed-Kill-Sequenz. Geben Sie dem Riesenfettsack nun den Rest. 5

MAHASTI

Einleitung

Der Kampf gegen „Mahasti bombasti" ist ziemlich happig. Bis Sie überhaupt wissen, was genau zu tun ist, dürfte das „Game over" einige Male über den Schirm flimmern. Wichtig ist, dass Ihre Sandbehälter alle gefüllt sind, da die Zeitlupe-Funktion hier absolut lebenswichtig ist.

Blocken und verlangsamen

Zu Beginn kämpfen Sie als guter Prinz und blocken Mahastis Attacken 1. Anschließend verlangsamen Sie die Zeit und decken die Furie mit harten Kombinationen ein. Es folgt eine Sequenz, in der die Kontrahenten ihre Kräfte messen. Jetzt drücken Sie wie bei den Speed Kills blitzschnell die auf dem Schirm angezeigte Taste. Nach dem ersten folgt bald ein zweiter Kräftevergleich. Jetzt verwandelt sich der Prinz in sein finsteres Alter Ego. Das erleichtert die Sache übrigens ziemlich.

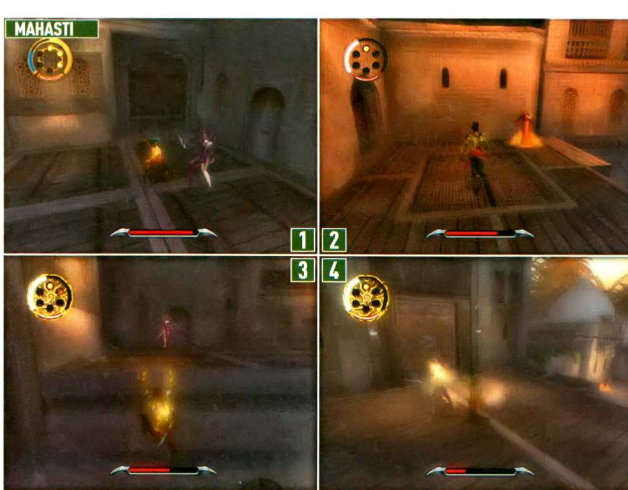
Dunkler Prinz

Springen Sie von Plattform zu Plattform und schalten Sie die auftauchenden Sandgeister aus. 2 So füllen Sie praktischerweise gleich Ihre Energie und die Sandbehälter wieder auf. Jetzt widmen Sie sich erneut Mahasti und verlangsamen die Zeit. 3 Erneut decken Sie die wilde Tussi mit heftigen Kombos ein. 4 Nun folgt ein finales Kräftemessen, in dem Sie wieder die vorgegebenen Tasten drücken. Geschafft!











STEINWÄCHTER

Der heiße Ritt

Ein Bosskampf im eigentlichen Sinne ist der Kampf gegen den Steinwächter nicht. Am besten lässt sich der harte Riese als Miniboss oder als willkommene Abwechslung bezeichnen. Genau wie bei Klompa säbeln Sie dem Steinwächter in die Fersen, bis er in die Knie geht. Es folgt eine Speed-Kill-Sequenz. Drücken Sie hier wieder zur rechten Zeit den Dolch-Button. Bei Erfolg dürfen Sie ihn wie ein Pferd reiten. Steuern Sie das Vieh jetzt einfach durch den Gang, ohne die Wände zu berühren. Das klingt einfacher als es ist, denn hier sind wirklich gute Reflexe gefragt. Nach einiger Zeit endet die Sequenz und Sie haben es geschafft.



DIE ZWILLINGE

Einleitung

In dieser Auseinandersetzung haben Sie es gleich mit zwei schlimmen Fingern zu tun. Nur wenige Treffer von Riesenschwert und Giganto-Axt genügen, um den Prinz zu Hackfleisch zu verarbeiten.

Nimm zwei

Die Reihenfolge ist wichtig. Attackieren Sie erst den Zwilling, der das Schwert trägt. **1** Nach einigen Treffern eilt ihm sein Zwillingsbruder mit der Axt zu Hilfe. Also Vorsicht! Nach seinem Angriff bleibt er mit der Axt im Boden stecken. **2** Jetzt greifen Sie natürlich den wehrlosen Axtschwinger an. Nach wenigen Treffern starten Sie einen Speed Kill. Den Zeitpunkt erkennen Sie wieder am typischen Speed-Kill-Bildeffekt. **3** Wiederholen Sie die Prozedur, bis die Zwillings-Bosse über die Klinge springen.

WESIR

Einleitung

Der finale Obermotz wartet auf Sie und verlangt Ihnen wirklich Ihr ganzes Können ab. Achten Sie darauf, dass Sie mit vollen Sandbehältern bei ihm auftauchen!

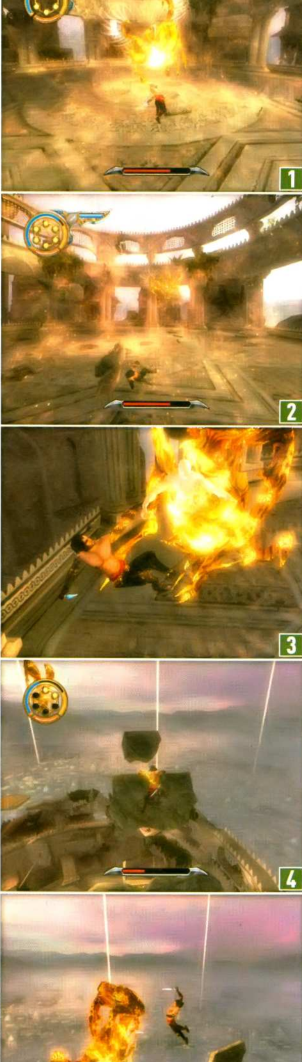
Schlagen und ausweichen

Greifen Sie den Wesir am Boden mit Kombos an. **1** Er setzt daraufhin zum Gegenschlag an, dem Sie mit einer geschmeidigen Rolle ausweichen. Wiederholen Sie dies, bis er sich zurückzieht und mit großen Brocken nach Ihnen wirft. Diesen weichen Sie ebenfalls durch flinke Rollen aus. **2** Nun ist der Wesir richtig sauer und zieht sich in die Luft zurück, von wo er kraft seiner Gedanken Felsbrocken durch die Arena wirbeln lässt. Auch hier ist geschicktes Ausweichen angesagt.

Auf der Mauer, auf der Lauer

Um dem Wesir ein paar einzuschenken, nutzen Sie die Mauerlauf-Fähigkeit des Prinzen. Rennen Sie die Wand hoch und setzen Sie sofort zum Speed Kill an. **3** Nach drei erfolgreichen Speed Kills macht sich der Endboss erneut vom Acker. Klettern Sie so schnell wie möglich die Plattformen rauf. **4** Das ist gar nicht so einfach, ohne dass die Geschosse des Wesirs Sie treffen. Verlangsamen Sie am besten die Zeit, um sich etwas Spielraum zu verschaffen. Wenn Sie ganz oben angelangt sind, verpassen Sie dem Wesir den finalen Speed Kill. **5** Das war es dann auch mit dem fiesen Sack.

Ahmet Iscitürk



Civilization 4

„Da braucht man nicht nur Abi, sondern auch ein BWL-Diplom!" So denken viele Spieler, wenn sie das erste Mal CIVILIZATION 4 spielen. Genug geheult! PC ACTION hat für alle Neulinge des Strategie-Hits den ultimativen Einsteiger-Leitfaden.

DER EINSTIEG

Wahl der Nation

Vor dem Spielstart entscheiden Sie sich für eine der 18 vorhandenen Nationen. Jede bietet zwei Führungskräfte, die unterschiedliche Eigenschaften besitzen. Wir sagen Ihnen, wie sich die einzelnen Eigenschaften auf das Spielgeschehen auswirken:

Eigenschaft: Aggressiv

Auswirkungen: Produktionsgeschwindigkeit für Kasernen und Docks verdoppelt, militärische Einheiten werden von vornherein mit höherer Erfahrung produziert (Beförderung).

Eigenschaft: Expansionistisch

Auswirkungen: Produktionsgeschwindigkeit für Häfen und Lagerhäuser verdoppelt. Gewährt Gesundheitsbonus von +2 für jede Stadt.

Eigenschaft: Industriell

Auswirkungen: die Produktionsgeschwindigkeit für Schmieden wird verdoppelt, die für Wunder um 50 Prozent erhöht.

Eigenschaft: Kommerziell

Produktionsgeschwindigkeit der Banken verdoppelt sich. Geländefelder mit zwei Golderträgen erhalten einen 50-Prozent-Bonus.

Eigenschaft: Kreativ

Produktionsgeschwindigkeit für Theater und Stadien verdoppelt. Gewährt Kulturbonus +2 für jede Stadt.

Eigenschaft: Organisiert

Auswirkungen: Produktionsgeschwindigkeit für Leuchttürme und Gerichte verdoppelt. Gesellschaftsformen kosten 50 Prozent weniger Unterhalt (Gold).

Eigenschaft: Philosophisch

Auswirkungen: Doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Universitäten. 100 Prozent höhere Wahrscheinlichkeit auf die Geburt großer Persönlichkeiten.

Eigenschaft: Spirituell

Doppelte Produktionsgeschwindigkeit für Tempel. Es herrscht nie Anarchie.

Häuslich niederlassen

1. Die vom Spiel gemachten Vorschläge für Stadtgründungsfelder sind in der Regel passabel, dennoch empfiehlt es sich, das Gelände selbst noch einmal zu prüfen. Oft finden Sie sogar bessere Standorte. Faustformel: Um die Stadt sollten sich Geländefelder mit hoher Nahrung (Korn oder Wasser für Fischerei) und Produktivität (Hämmer) sowie vielen Bonusrohstoffen befinden, damit die Gemeinde wachsen kann und produktiv ist.

2. Bei Spielbeginn verfügen Sie noch über keine weitreichenden Kultivierungsmaßnahmen. Daher ist es wichtig, im Inland befindliche Städte nahe Feldern mit Süßwasseranschluss (Flüssen) zu gründen. So erwirtschafen Bauernhöfe wesentlich mehr Nahrung. Küstenstädte profitieren dagegen vom reichhaltigen Nahrungsangebot des Ozeans, Bauernhöfe sind dort nicht so wichtig. Dafür können Sie umliegende Felder zur Steigerung der Finanzen oder für wirtschaftliche Verbesserungen nutzen (beispielsweise Dörfer und Sägewerke errichten). Produktivität lässt sich gut auf Hügel- und Bergfeldern steigern, indem Sie dort Minen anlegen.

DER OPTIMALE SPIELSTART

So fange ich an

1. Sobald Sie Ihre erste Siedlung gegründet haben, leisten Sie sich einen Kriegertrupp zur Verteidigung. Damit wehren Sie einfallende Barbaren, lästige Löwen und andere Störenfriede ab.

2. Produzieren Sie einen Arbeitstrupp, um damit die umliegenden Geländefelder zu kultivieren. Automatisch sorgen Sie damit für die Aufklärung der näheren Umgebung.

3. Bauen Sie einen Späher und erkunden Sie damit die weitere Umgebung, um zusätzliche Siedlungsstandorte auszumachen.

4. Wenn die Stadtentwicklung entsprechend weit fortgeschritten ist, beauftragen Sie die Produktion eines Siedlers. Sobald er zur Verfügung steht, gründen Sie an einem zuvor ausgekundschafteten, günstig gelegenen Standort eine neue Stadt.

5. Sie wiederholen die zuvor genannten Schritte in den neu gegründeten Städten, um schnell zu expandieren. Späher brauchen Sie maximal zwei bis drei.

Der weitere Aufbau

Es reicht natürlich nicht, nur viele Siedlungen zu gründen. Es gilt, deren Ausbau voranzutreiben.

1. Während Ihre Arbeitstrupps das Umland urbar machen, sorgen Sie in der Stadt für die richtige Gebäudestruktur. Dazu zählen Nahrungslager und eine Kaserne. Bedenken Sie: Je höher die Produktion einer Stadt, desto schneller werden neue Siedler ausgebildet.

2. Um möglichst zügig die eigenen Grenzen zu erweitern, bauen Sie Tempel und Obelisken. Bibliotheken bringen später zusätzliche Reichweitenvorteile.

3. Halten Sie sich stets vor Augen, dass Sie ein wachsendes Reich verwalten. Um den Durchblick zu bewahren, setzen Sie am besten voll auf die Spezialisierung Ihrer Städte. Einige Städte sollten so als Produktionsstätten genutzt werden, andere als Kornkammern oder Forschungsstandorte.

4. Überprüfen Sie dazu, ob es Geländefaktoren im Stadtumfeld gibt, die eine Spezialisierung begünstigen. Bei einem hohen Produktionspotenzial (Bergwerke, Bonus-Rohstoffe) ist es beispielsweise sinnvoll, sich auf die Produktion teurer Bauwerke (Wunder) oder kostenintensiver Einheiten zu spezialisieren. Rohstoffarme Gegenden eignen sich dagegen gut zur Forschung.



Vor Spielbeginn suchen Sie sich eine Nation und eine von zwei möglichen Leitfiguren aus. Beide besitzen Persönlichkeiten, die sich stark auf die Stärken und Schwächen der Nation auswirken.



Nach etwa 30 bis 40 Zügen sollte Ihre Hauptstadt dieses Ausmaß besitzen, ausreichend Nutzgelände erschlossen haben und per Straßen mit Provinzstädten verbunden sein.



So sieht ein optimaler Ausbau einer Stadt aus. Diese Metropole ist perfekt platziert: Ein Fluss mit Süßwasserreserven unterstützt genügend Bauernhöfe und im Südwesten befinden sich Minen, welche die Produktivität erhöhen.



Rechts unten in der Stadtansicht befinden sich die Einstellungsmöglichkeiten für die Spezialisten.



Links unten finden Sie die Kulturanzeige. Zu Beginn sollte der Kulturzuwachs mindestens fünf Punkte betragen.

Planwirtschaft

1. Maximal 20 Felder darf eine Stadt unter Kontrolle haben, die genaue Zahl hängt von der jeweiligen Bevölkerungsdichte und dem kulturellen Einfluss ab. Überlegen Sie daher gut, wie Sie ein solches Feld bewirtschaften möchten.
2. Sinnvollerweise errichten Sie Modernisierungen auf den Feldern, um Defizite einer Stadt auszugleichen. Bauernhöfe kurbeln beispielsweise die Nahrungsproduktion an oder schalten die Gewinnung bestimmter Rohstoffe frei.
3. Geldeinnahmen erwirtschaften Sie mithilfe von platzierten Hütten im Stadtumfeld, die im Laufe der Zeit zu Gemeinden heranwachsen und dadurch immer finanzkräftiger werden.
4. Vergessen Sie bei den Modernisierungsmaßnahmen nicht die Nahrungsversorgung. Stellen Sie stets sicher, dass genügend Felder zur Nahrungsproduktion verfügbar sind. Eine entsprechende Statistik finden Sie in der Stadtansicht im Wachstumsbalken (in Orange).
5. Die Nahrungseinnahmen verbessern Sie in Küstenstädten durch den Bau eines Leuchtturms.
6. Im Inland ist die Nahrungsoptimierung aufwändiger. Wenn es zu Engpässen kommt, erforschen Sie zügig die öffentliche Verwaltung – so optimieren Sie die Bewässerung der Felder. Danach können Sie Bauernhofketten errichten, um die Bewässerung in unfruchtbaren Gebiete zu ermöglichen.
7. Wenn Sie über Hügelfelder im Stadtbereich verfügen, platzieren Sie dort Windmühlen, die ebenfalls die Nahrungsproduktion verbessern.

Verwaltung der Arbeitskräfte

1. *Civilization 4* verteilt automatisch die Bewohner auf die verschiedenen Geländefelder im Einflussbereich einer Stadt und teilt Spezialisten ein. Natürlich können Sie auch selbst Hand anlegen und die Verteilung optimieren. Gerade bei der zuvor erwähnten Stadtspezialisierung ist es besser, die Bewohner eigenhändig einzusetzen. Die Verteilung erfolgt in der Stadtansicht auf der rechten Bildseite.
2. Wenn Ihre Finanzen es zulassen, setzen Sie überschüssige Einwohner grundsätzlich als Spezialisten ein, um Kultur, Handel, Produktion und Forschung einer Stadt zu verbessern.

Für Ruhe sorgen

1. Überprüfen Sie regelmäßig den Gemütszustand Ihrer Bevölkerung. Schlechte Laune hemmt das Wachstum und die Entwicklung Ihrer Zivilisation. Beugen Sie dem vor, indem Sie religiöse und kulturelle Gebäude bauen. Tempel, Theater oder auch ein Kolosseum erfreuen Ihr Volk. Die Förderung von Luxusrohstoffen wie Silber trägt ebenfalls dazu bei.
2. Die meisten Spezialgebäude erfüllen zusätzliche Funktionen. So verbessern Krankenhäuser und Aquädukte die medizinische Versorgung, während ein Kloster einen Forschungsbonus bringt.

Infrastruktur schaffen

1. Die besten Modernisierungsmaßnahmen nützen nichts, wenn die Felder nicht mit der dazugehörigen Stadt verbunden sind. Deshalb errichten Sie eine Straße zwischen Feldern und Städten und schon zirkulieren Rohstoffe sowie Boni zwischen den Gemeinden.
2. Straßen dienen der schnelleren Fortbewegung der Einheiten und sind daher so früh wie möglich zu erforschen. Später erhalten Sie Zugriff auf die Eisenbahntechnologie, die nochmals einen Geschwindigkeitsvorteil verschafft. Wer auf Eisenbahnen setzt, muss aber auch den Kohleabbau erforscht haben.
3. Um eine möglichst effektive Infrastruktur auf die Beine zu stellen, ist es ratsam, die Automatikfunktion für die Bautrupps zu deaktivieren. Sonst werden alle Nutzfelder so bebaut, wie es der KI gerade in den Sinn kommt.

WISSENSCHAFT UND FORSCHUNG

Forscherdrang

Um Ihre Konkurrenten zu überflügeln, bringen Sie Ihre Forschung in Gang und erfinden innovative Technologien. Diese wirken sich jeweils auf die Faktoren Kultur, Wirtschaft, Wachstum und Militär aus. Den Forschungsbaum erreichen Sie über den Technologieberater (Tastaturkürzel F6). Konzentrieren Sie sich zu Beginn auf:

Jagd und Landwirtschaft:
Ermöglicht den Bau der Gebäude Bauernhof und Lager.

Das Rad:
Ermöglicht Straßen.

Mystik:
Voraussetzung für Kultur, Wissenschaft und Religion – Garanten für die Erweiterung Ihres Einflussgebietes.

Weitergehende Entwicklungen

1. Im Spiel so genannte Technologien wie Tierzucht, Keramik, Steinmetzkunst und Polytheismus (der Glaube an viele Götter) sind weitere Grundlagen, durch die sich mannigfaltige Möglichkeiten für Ihre Zivilisation eröffnen. Wie lange Ihre Kultur für die Erforschung einer Technologie braucht, lesen Sie am grünen Balken oben in der Mitte des Bildschirms ab.
2. Damit Sie nicht hinter Ihren Widersachern zurückfallen, stellen Sie die Forschungsgelder auf 70 Prozent oder mehr.
3. Bevor Sie die Neuzeit erreichen, sorgen besonders Klöster für wissenschaftliches Know-how. Später ersetzen Universitäten und Observatorien die Klöster.
4. Grundsätzlich gilt: Erforschen Sie besonders jene Zweige, die Ihren strategischen Zielen am besten dienen. Krieger konzentrieren sich logischerweise auf Militär und Wirtschaft, während Ökonomen eher auf Wachstum und Kultur setzen. Oder sind Sie ein Diplomat? Dann erforschen Sie am besten das Alphabet




und arbeiten an einer starken Wirtschaft. Durch hohe Goldüberschüsse können Sie Ihre Nachbarn mit Geschenken überhäufen und so Frieden erkaufen. Welche Technologie welchen Zwecken dient, lässt sich in den jeweiligen Beschreibungstexten im Technologieberater (Tastaturkürzel F6) nachlesen.

Forschung in verschiedenen Staatssystemen

Wie schnell die Forschung voranschreitet, hängt aber nicht nur von den Forschungsgeldern ab, sondern auch von der Zahl der Spezialisten (Wissenschaftler), der Städte und der Regierungsform. Totalitäre Staaten forschen in der Regel wesentlich langsamer als liberale Systeme. Folgende Staatsformen fördern die Wissenschaft besonders stark:

Repräsentation:	+3 Forschungspunkte pro Spezialist
Religionsfreiheit:	+10 Prozent Forschung in allen Städten
Kastensystem:	Unbegrenzte Spezialisten der Kategorie Wissenschaftler

Große Persönlichkeiten

Aber nicht nur die Staatsform hat Einfluss auf die Wissenschaft, auch die so genannten großen Persönlichkeiten wirken sich aus. Jede Stadt bringt im Laufe der Zeit aufgrund ihres Einflusses solche Personen hervor; besonders förderlich sind Weltwunder, viele Spezialisten oder die Staatsform Pazifismus, die einen 100-Prozent-Bonus auf die Geburtenrate großer Persönlichkeiten gibt. Neben Handelsboni treiben solche Figuren auch die Forschung voran. Entweder steigern sie generell das Forschungspotenzial, ermöglichen den Bau eines Spezialgebäudes oder entdecken sofort eine bestimmte Technologie – und verschwinden daraufhin wieder von der Bildfläche; die Wahl liegt beim Spieler.

Wissensaustausch

Damit Ihre Kultur schneller vorankommt, tauschen Sie mit anderen Völkern Technologien aus. Die vielen diplomatischen Möglichkeiten von *Civilization 4* drängen diese Möglichkeit geradezu auf. Sie können Technologien auch an Konkurrenten verkaufen, was der Staatskasse sehr zugute kommt. Aber seien Sie vorsichtig, verspielen Sie nicht unnötig Vorteile. Der Handelspartner von heute könnte der erbitterte Feind von morgen sein.

STAATSFORMEN

Welches System ist am besten?

Bei *Civilization 4* besteht die Staatsform aus fünf Komponenten, die Sie als Spieler zu einem politischen System kombinieren. Und hier – wie so oft im Leben – ist die richtige Mischung wichtig. Das Spiel bietet insgesamt fünf Kategorien (siehe Handbuch ab Seite 76) an, aus denen Sie jeweils eine Staatsform-Komponente wählen dürfen:

- Regierungs-Staatsform
- Rechts-Staatsform
- Arbeiter-Staatsform
- Wirtschafts-Staatsform
- Religions-Staatsform

In jeder Kategorie sind fünf Staatsform-Komponenten im Angebot, die unterschiedliche Ansätze verfolgen und ab bestimmten Schlüsseltechnologien zur Verfügung stehen. So ist der Polizeistaat als aggressiv einzustufen und dient dem Krieg, Pazifismus bewirkt natürlich das Gegenteil. Hier die wichtigsten:

Militär:
- Polizeistaat (Kategorie Regierung)
- Vasallentum (Kategorie Recht)
- Leibeigenschaft (Kategorie Arbeit)
- Staatseigentum (Kategorie Wirtschaft)
- Theokratie (Kategorie Religion)
- Nationale Selbstständigkeit (Kategorie Recht)
- Barbarei (Kategorie Recht)
- Despotismus (Kategorie Regierung)
- Erbrecht (Kategorie Regierung)
- Sklaverei (Kategorie Arbeit)

Wachstum:
- Repräsentation (Kategorie Regierung)
- Bürokratie (Kategorie Recht)
- Leibeigenschaft (Kategorie Arbeit)
- Staatseigentum (Kategorie Wirtschaft)
- Religionsfreiheit (Kategorie Religion)
- Sklaverei (Kategorie Arbeit)

Wirtschaft:
- Repräsentation (Kategorie Regierung)
- Meinungsfreiheit (Kategorie Recht)
- Emanzipation (Kategorie Arbeit)
- Staatseigentum (Kategorie Wirtschaft)
- Religionsfreiheit (Kategorie Religion)
- Allgemeines Wahlrecht (Kategorie Regierung)
- Meinungsfreiheit (Kategorie Recht)
- Kastensystem (Kategorie Arbeit)
- Freie Marktwirtschaft (Kategorie Wirtschaft)
- Religionsfreiheit (Kategorie Religion)

Forschung:
- Repräsentation (Kategorie Regierung)
- Bürokratie (Kategorie Recht)
- Emanzipation (Kategorie Arbeit)
- Merkantilismus (Kategorie Wirtschaft)
- Religionsfreiheit (Kategorie Religion)
- Kastensystem (Kategorie Arbeit)

Einige Staatsform-Komponenten sind doppelt aufgeführt, da sie für verschiedene Strategien geeignet sind. Hier ein paar klassische Kombinationen:

Militär:
Polizeistaat + Nationale Selbstständigkeit + Sklaverei + Merkantilismus + Theokratie

Wirtschaft:
Allgemeines Wahlrecht + Meinungsfreiheit + Emanzipation + Freie Marktwirtschaft + Pazifismus

Wissenschaft:
Repräsentation + Meinungsfreiheit + Kastensystem + Merkantilismus + Religionsfreiheit

KULTUR UND RELIGION

Kulturelles Erbe

Damit Ihr Volk zu wahrer Größe heranwächst, bedarf es zweier weiterer Komponenten: Religion und Kultur.

1. Die Kultur erhöht den Einflussradius Ihrer Stadt und so können Sie größere Gebiete bewirtschaften. Kultur wird wie ein Rohstoff von den Städten erzeugt, indem Sie bestimmte Gebäude wie Obelisken erbauen. Dazu erforschen Sie natürlich die Technologie Mystik beziehungsweise erfinden das Weltwunder Stonehenge. Ist Ihr Kulturwert zu gering, verlieren Sie automatisch Gelände und Ihre Siedlungen laufen Gefahr, zu revoltieren und zu einem kulturell höheren Gegenspieler überzulaufen.

2. Achten Sie also stets darauf, dass Ihre Kultur am Anfang des Spiels pro Runde mindestens 5 Punkte steigt und über den Werten der Konkurrenz liegt. Ein Vergleichsdiagramm finden Sie in der Stadt-



Über das Tastaturkürzel F3 gelangen Sie in die Übersicht der aktuell verfügbaren Staatsformen. Im Laufe des Spiels sollten Sie immer neue Formen entwickeln und auch annehmen.

Per Tastaturkürzel F7 gelangen Sie zur Religionsübersicht. Wie bei den Staatsformen gilt auch hier: Entwickeln Sie neue Glaubensrichtungen und legen Sie diese als Staatsreligion fest.

ansicht links unten im Menü (siehe auch Bild auf Seite 154). Generell gilt: Je mehr Kulturpunkte, desto besser.

Jehova zeugen

Religion ist die zweite Säule, auf der Ihr Erfolg beruht. Religionen machen Ihre Einwohner zufriedener, erwirtschaften Gold, begünstigen das Kulturwachstum und die Forschung.

1. Um Religion zu fördern, müssen Sie die Mystik entdeckt haben.

2. Anschließend entwickeln Sie gezielt eine Glaubensrichtung, damit Sie zur gewünschten Religion gelangen. Jede Religion bietet indirekte Vor- und Nachtteile. Wenn Sie zum Beispiel das Christentum anstreben, sollten Sie als erste Nation Monotheismus und Theologie entdeckt haben. Dann dürfen Sie die Sixtinische Kapelle bauen, die als Weltwunder zählt und +2 Spezialisten in allen Städten ermöglicht – ein großer Vorteil! Zudem gelangen Sie über das Christentum sehr schnell zu weiterführenden Technologien wie Papier, Druckerpressen oder das Bildungswesen.

3. Gehen Sie einen anderen Religionsweg, zum Beispiel über das buddhistische Priestertum, brauchen Sie mehr Forschungsschritte bis zu diesen Techniken. Wägen Sie daher im Vorhinein genau ab, welche Religionsrichtung Ihr Volk einschlägt. Hier die bei *Civilization 4* verfügbaren Religionsgemeinschaften (in Klammern die dafür benötigte Technologie):

Buddhismus (Meditation)
Christentum (Theologie)
Hinduismus (Polytheismus)
Islam (Göttliches Recht)
Judentum (Monotheismus)
Konfuzianismus (Gesetzgebung)
Taoismus (Philosophie)

Sie können die Religion im laufenden Spiel auch wechseln. Rufen Sie dazu den Religionsberater (Tastaturkürzel F7) auf, wählen Sie die gewünschte Religion, klicken auf „Konvertieren". Auf einen Wechsel folgt bei den meisten Nationen eine Runde lang Anarchie. Wenn Sie die allgemeine Religionsfreiheit erforscht haben, lassen Sie auch Minderheiten zu. Diese heben die Moral.

WIRTSCHAFT

Richtig Haus halten

1. Achten Sie immer auf Ihre Handelsbilanzen im Finanzberater (Tastaturkürzel F2). Übersteigen Ihre Ausgaben die Einnahmen, reagieren Sie besser schnell.

2. Um die Bilanz zu verbessern, errichten Sie neue Dörfer, die Gold erwirtschaften.

3. Die zweite wichtige Einnahmequelle sind Ressourcenfelder, die auf der Spielwelt verteilt sind. Errichten Sie hier Plantagen oder Minen.

4. Besitzen Sie viele Rohstoffe eines Typs, handeln Sie mit Ihren Nachbarn. So erzielen Sie Exportüberschüsse

5. Wenn Sie die Forschung auf den Handel konzentrieren, können Sie in Ihren Städten immer mehr lukrative Gebäude wie Märkte, Krämer oder Banken bauen. Dadurch erhöhen sich auch die Einnahmen der Gemeinden.

6. Handelsspezialisten bringen Profite.

7. Sparen Sie. Erforschen Sie zum Beispiel die Gesetzgebung und bauen Gerichtsgebäude, halbieren sich die Kosten für jedes weitere Haus!

WUNDER

Weltkulturerbe errichten

Es gibt zwei Wunderkategorien: nationale Wunder und Weltwunder.

1. Pro Stadt dürfen Sie maximal zwei nationale Wunder bauen. Dazu zählen Stätten wie beispielsweise die Wall Street oder die Universität von Oxford. Die Wall Street erhöht das Einkommen, während Oxford die Forschung ankurbelt. Da die meisten nationalen Wunder nur einen lokalen Effekt haben, sollten Sie natürlich genau überlegen, wo Sie was errichten. An einem Wirtschaftsstandort macht sich deshalb die Wall Street besonders gut und Forschungsstätten sollten mit der Universität ausgestattet sein.

2. Von den insgesamt 33 Weltwundern dürfen Sie prinzipiell alle errichten, aber jeweils nur einmal. Die Effekte der Weltwunder erstrecken sich dagegen über Ihre gesamte Nation, weshalb es unerheblich ist, wo Sie diese bauen. Besonders wichtig sind die Weltwunder Stonehenge, Pyramiden und das Orakel. Erforschen Sie zum Beispiel Stonehenge, werden in allen Ihren Städten automatisch Obelisken aufgestellt, die wiederum den Kulturwert anheben.

KRIEGSHANDWERK

Krieg führen

Entweder suchen Sie möglichst schnell den Krieg und versuchen, den Gegner in einem frühen Entwicklungsstadium niederzuwerfen, oder Sie bauen erst eine Wirtschaftsmacht auf und erdrücken den Kontrahenten im späteren Spielverlauf. Hier ein paar Tipps zu beiden Strategien:

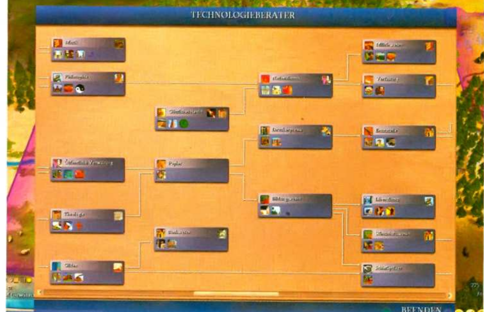
Früher Angriff

Da die Gegner anfangs meist weit entfernt siedeln, brauchen Sie schnell Einheiten, um die entlegenen Ziele in einem zeitlich akzeptablen Rahmen attackieren zu können. Reiter sind also mindestens erforderlich, um erfolgreich zu sein; Reiterei ist bereits nach wenigen Spielzügen erforschbar. Zuvor sollten Sie natürlich ein paar Siedlungen gegründet und ausgebaut haben. Ohne jegliche wirtschaftliche Macht gewinnen Sie nie einen Blumentopf. Achten Sie hierbei darauf, dass Sie schnell an Eisen und Bronze gelangen, um Schwertkämpfer und Reiter ausbilden zu können.

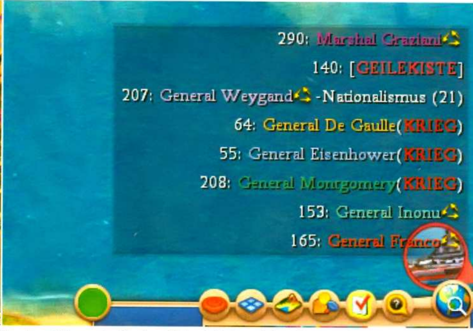
Später Angriff

Bauen Sie zunächst Ihre Wirtschaft voll aus und greifen Sie erst im Mittelalter einen Gegner an. Wichtig ist hier, dass Sie bis dahin einen technologischen Vorteil gegenüber Ihren Widersachern erreicht haben. Während Sie Ihr Wirtschaftsimperium ausbauen, sollten Sie hin und wieder Militäreinheiten aufstellen. Ist Ihr Militär zu schwach, nutzen Computer- wie menschliche Gegner die Chance und überrollen Sie vorzeitig. Als Ziel suchen Sie sich natürlich immer den schwächsten Gegner aus. Die Punktzahlanzeige rechts im Hauptbildschirm ist ein gutes Indiz, welcher Gegenspieler aktuell der schwächste ist (siehe Bild unten). Natürlich sollte der Feind auch in der Nähe sein. Es bringt nichts, einen Krieg gegen ein Volk zu führen, das auf der anderen Seite der Spielwelt liegt. Im Optimalfall verbünden Sie sich mit anderen Parteien gegen Ihren Feind.

Oliver Haake/Stefan Weiß



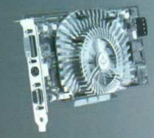
Den Technologiebaum (Technologieberater) erreichen Sie über das Tastaturkürzel F6. Verschaffen Sie sich einen Überblick, welchen Technologiestrang es zu erforschen gilt, um ans Ziel zu



Vor einem Krieg, werfen Sie einen Blick auf die Gegnerleiste. Die angegebenen Punktzahlen spiegeln die Gesamtstärke der Nation gut wider. Greifen Sie den schwächsten Gegner an!

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-XE	S, L, sA	A / nF2-U400	D	49,-
A8V Deluxe	S, GL, F, sA, R	939 / K8T800P	D+	94,-
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	99,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	149,-
P4P800 SE	S, GL	478 / 865PE	D	79,-
P5GD2-X	S, GL, R	775 / 915P	D2	94,-
P5WD2 Premium	S, GL, F, sA, R	775 / 955X	D2+	219,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	42,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	64,-
K8NF4G-SATA2	S, V, L, sA	754 / nF410	D	57,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	72,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	84,-
GA-K8NF-9 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	109,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2 Delta2-FSR	S, L, sA	A / nF2-U400	D	49,-
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	64,-
K8N Neo4 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-Ultra	D+	99,-
AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	129,-
Fatal1ty AN8 SLI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	189,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
i915GA-HFS	S, V, GL, sA	479M / 915G	D2	219,-
i915GMm-HFS	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	239,-

Diverse	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
DFI nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	109,-
DFI nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	129,-
EPOX EP-9NPA+ Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	109,-

AGP Grafikkarte

ASUS AX850XT PE/HTVD

- „Platinum Edition"
- ATI Radeon® X850XT Chip
- 256 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 540 MHz Chiptakt
- 1.180 Mhz Speichertakt
- DVI, 2x VGA, ViVo, TV-Out
- retail



349,- ASUS®

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	512	144,-	
2,4 GHz	Prescott	533	1.024		149,-
2,8 GHz	Northwood	533	512	184,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1.024	209,-	219,-
3,2 GHz	Prescott	800	1.024		259,-

Pentium® 4 (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
630	Prescott	3,0	800	2.048		194,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		234,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		429,-

Pentium® D (So775)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
820	Smithfield	2,8	800	2.048		269,-
830	Smithfield	3,0	800	2.048		354,-
840	Smithfield	3,2	800	2.048		569,-

Pentium® M (So479)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
735	Dothan	1,7	400	2.048		219,-
755	Dothan	2,0	400	2.048		324,-
760	Dothan	2,0	533	2.048		329,-
770	Dothan	2,13	533	2.048		459,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+	Thoroughbred B	1,66	333	256	75,-	
2600+	Thoroughbred B	1,83	333	256	80,-	
2800+	Thoroughbred B	2,0	333	256	86,-	

Sempron™ 64 (So754)			HT	Cache	tray	PIB
2600+	Palermo	1,6	800	128	71,-	76,-
3000+	Palermo	1,8	800	128	94,-	99,-

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1.000	512	154,-	159,-
3200+	Venice	2,0	1.000	512	169,-	179,-
3500+	Venice	2,2	1.000	512	209,-	229,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024		269,-
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		379,-
FX-57	San Diego	2,8	1.000	1.024		1.099,-

Athlon™ 64 X2 (So939)			HT	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024		354,-
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		444,-
4400+	Toledo	2,2	1.000	2.048		549,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		689,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3-3-3		45,-
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	89,-	107,-
DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		45,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	92,-	89,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	182,-	
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		56,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		166,-
SO-DDR2	512 MB	533 / 4		49,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		94,-

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 2,5	47,-	43,-
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	86,-	109,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5-3-3	214,-	
SO-DDR	512 MB	400 / 2,5		51,-
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		124,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	80,-	72,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	148,-	
SO-DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		39,-
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		79,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	96,-	
DDR	1,0 GB	400 / 3-4-4		111,-
DDR	1,0 GB	400 / 2-2-2	146,-	
DDR	2,0 GB	400 / 3-4-4	220,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 3-3-3	122,-	114,-
DDR2	1,0 GB	667 / 3-4-4	146,-	124,-
DDR2	2,0 GB	533 / 3-3-3	232,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 3-4-4	252,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Premier	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	112,-	
DDR Performance	1,0 GB	400 / 2-3-3	138,-	
DDR Gold EL	1,0 GB	400 / 2-2-2	176,-	
DDR Platinum EL	1,0 GB	600 / 2,5-4-4	234,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	400 / 2-3-2	284,-	

INFINEON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3-3-3		53,-
DDR	1,0 GB	400 / 3		129,-
DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		47,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		94,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600 Silencer	PCIe	128-DD / GF 6600	109,-
EN6600GT/TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	159,-
EN6800GT/2DT	PCIe	256-G3 / GF 6800GT	279,-
EN7800GT/2DHTV	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	359,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66128DP Silentpipe	PCIe	128-DD / GF 6600	109,-
NX66T128VP Silentpipe	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	174,-
NX78T256V-B	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	339,-

MSI		MB / Chip	€
NX6600GT-TD128E	PCIe	128-G3 / GF 6600GT	149,-
NX7800GTX-VT2D256E	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	499,-
MX4000-T64	AGP	64-DD / GF MX4000	29,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	169,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7800GT TDH	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	329,-
PX7800GTX TDH	PCIe	256-G3 / GF 7800GTX	489,-
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	149,-

XFX		MB / Chip	€
6800GS Extreme XXX	PCIe	256-G3 / GF 6800 GS	249,-
7800GT Extreme Gamer	PCIe	256-G3 / GF 7800GT	329,-
GF7800GTX Extreme XXX	PCIe	512-G3 / GF 7800GTX	669,-
6600GT	AGP	128-G3 / GF 6600GT	159,-

Diverse		MB / Chip	€
AOPEN 6600GT-DV	AGP	128-G3 / GF 6600GT	159,-
GAINWARD Ultra/1960	AGP	128-G3 / GF 6600GT	149,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX850Pro/HTVD	PCIe	256-G3 / Rad. X850Pro	229,-
EAX1600Pro/TD	PCIe	256-D2 / Rad. X1600Pro	139,-
EAX1800XT/2DHTV	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	589,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X800GTO Fireblade Edition	PCIe	256-G3 / Rad. X800GTO	199,-
X1800XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	579,-
7000	PCI	64-DD / Rad. 7000	34,-

CLUB3D		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	239,-
9250	AGP	128-DD / Rad. 9250	34,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-

MSI		MB / Chip	€
RX1800XL-VT2D256E	PCIe	256-G3 / Rad. X1800XL	399,-
RX9250-TD256	AGP	256-DD / Rad. 9250	54,-
RX9600XT-TD128	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	89,-

POWERCOLOR		MB / Chip	€
X800XL	PCIe	256-G3 / Rad. X800XL	222,-
X1800XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	539,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	56,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	129,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0822N	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	56,-
SP1634N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	83,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8.192 / 7.200	88,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	109,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080L0	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	54,-
6L160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
6L250R0	U-133	250	8 / 16.384 / 7.200	104,-
6L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	129,-
7L300R0	U-133	300	9 / 16.384 / 7.200	134,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT722520	U-133	200	8 / 8.192 / 7.200	89,-
HDT722525	U-133	250	8 / 8.192 / 7.200	104,-
HDS725050	U-133	500	8 / 8.192 / 7.200	329,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380011A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	54,-
ST3250823A	U-100	250	8 / 8.192 / 7.200	104,-
ST3300831A	U-100	300	8 / 8.192 / 7.200	129,-
ST3400832A	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	229,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD740GD	74	4 / 8.192 / 10.000	169,-
WD800JD	80	9 / 8.192 / 7.200	58,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	88,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-
WD2500JS SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	114,-
WD4000YR	400	9 / 16.384 / 7.200	229,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	61,-
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	88,-
SP2004C SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	99,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	114,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
7L250S0	250	9 / 16.384 / 7.200	114,-
6L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	129,-
7L300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	139,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	55,-
HDT722516 SATA2	160	8 / 8.192 / 7.200	84,-
HDT722525 SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	109,-
HDS725050 SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	349,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250823AS NCQ	250	11 / 8.192 / 7.200	109,-
ST3400832AS NCQ	400	8 / 8.192 / 7.200	239,-
ST3500641AS SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	369,-

DVD-LAUFWERKE

ATAPI

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
BENQ DW-1640	16x / 8x	52,-	57,-
NEC ND-4550A schwarz	16x / 8x	57,-	
NEC ND-4550A silber	16x / 8x	59,-	
NEC ND-6650A Slimline, schw.	8x / 4x	89,-	
LG GSA-4166B	16x / 6x		79,-
LG GSA-4167B schwarz	16x / 6x	52,-	64,-
LITEON SHW-1635S	16x / 4x	52,-	
LITEON SHW-1635S schwarz	16x / 4x		57,-
PIONEER DVR-110D schwarz	16x / 8x	54,-	
PIONEER DVR-110	16x / 8x	59,-	
PHILIPS PBDV1628GB schwarz	16x / 8x	49,-	
PLEXTOR PX-740A	16x / 8x	74,-	
PLEXTOR PX-716AL	16x / 4x	124,-	
PLEXTOR PX-716AL schwarz	16x / 4x	124,-	134,-
SAMSUNG SH-W162C schw.	16x / 5x	49,-	54,-
TOSHIBA SD-R6472B Slimline	8x / 2,4x	99,-	

USB 2.0

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-2164D schwarz	16x / 8x		104,-
LG GSA-2166D schwarz	16x / 8x		124,-
LITEON SOHW-1673SX	16x / 4x		89,-

S-ATA

DVD±RW	DVD±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-716SA	16x / 4x	124,-	129,-

16x DVD±RW DL Brenner

SAMSUNG SH-W162L

- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 5x DVD+R DL, 4x DVD-R DL, 48x CD-R, 32x CD-RW
- LightScribe
- schwarz
- ATAPI
- bulk



59,- SAMSUNG

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	64,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	64,-
WG511T	108	PC-Card	49,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	104,-
WGT634U	108	Router	79,-
WPN824 RangeMax	108	Router	109,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54G	54	USB2.0-Box	44,-
WPC54GS	54	PC-Card	64,-
WRT54G-D2	54	Router	69,-

Sockel A Barebone

MSI MEGA 180 Deluxe

- NVIDIA nForce2 Chipsatz
- 2x DDR-RAM • 2x U133
- extern: 1x 5,25" • intern: 1x 3,5"
- 1x AGP 8x, 1x PCI • 4x USB 2.0, FireWire
- Wireless LAN • 5.1 Sound
- schwarz



199,- MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G122	54	USB2.0-Stick	26,-
DWL-2100AP	108	Access Point	89,-
DI-624	108	Router	69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router	164,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB Stick	125	USB2.0-Stick	44,-
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	129,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	54	Rout./Mod./VoIP	199,-

Modems

AVM	Art	Anschluss	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	64,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	74,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

DEVOLO	Art	Anschluss	€
MicroLink 56K	analog	PCI	27,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun	DSL	USB	64,-

Diverse	Art	Anschluss	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	34,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL	2	99,-
D-LINK DI-604	DSL	4	34,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-

Netzwerk Storage

WD	GB	Mbit/s	€
WDXE1600JB NetCenter	160	10/100	219,-
WDXE2500JB NetCenter	250	10/100	239,-
WDXE3200JB NetCenter	320	10/100	279,-

MAXTOR	GB	Mbit/s	€
H14P200	200	10/100	219,-
H14R300	300	10/100	289,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
ARCTIC Silentium T2	Midi	350 W	74,-
CASETEK CS-1018 BM	Midi	–	59,-
COOLERMASTER Centurion 5	Midi	–	64,-
LIAN LI PC-60A Plus	Midi	–	129,-
THERMALTAKE Armor	Midi	–	129,-
THERMALTAKE Tsunami	Midi	–	102,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	89,-
ENERMAX 701AX-VH(W)SFMA	600 W	ATX2	149,-
HEC 350AR-PTF	350 W	ATX	39,-
SHARKOON SilentStorm	370 W	ATX2	59,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM460-APS	460 W	ATX2	99,-

BAREBONES

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
XPC SN25P	S, GL, F, sA	939 / nF4	399,-
XPC ST20G5	S, V, GL, F, sA	939 / XP200	349,-
XPC SN95G5V3	S, GL, F	939 / nF3-250GB	339,-
XPC SN26P	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	599,-
XPC SD31P	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	469,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€
Terminator 2 T2-R Deluxe	S, V, LF	478 / 9100IGP	139,-
Pundit-R350	S, V, L, F	478 / RS350L	159,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	€
XC Cube EZ482	S, V, GL, F, sA	939 / RS482	299,-
XC Cube EX761	S, V, GL, F, sA	754 / 761GX	189,-
XC Cube MZ855 II	S, V, GL, F	479 / 855GME	299,-
XC Cube MZ915-M	S, V, GL, F	479 / 915G	329,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	€
MEGA 180 Deluxe	S, V, L	A / nF2	199,-
Hetis 865GV-E Lite grau	S, V, L	478 / 865GV	164,-
Hetis 865GV-E Lite schwarz	S, V, L	478 / 865GV	169,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

ALTERNATE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
PC Office	Celeron® 2,4 GHz	256 MB	80 GB	DVD-ROM	onboard	309,-
PC Midrange	Sempron™ 2400+	256 MB	80 GB	DVD±RW DL	64 MB GeForce 4 MX4000	359,-
PC Sempron 2400+	Sempron™ 2400+	512 MB	120 GB	DVD-ROM	128 MB GeForce FX 5200	379,-
PC Sempron 2600+	Sempron™ 2600+	256 MB	80 GB	DVD-ROM	onboard	319,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6U-5064H	Sempron™-M 3000+	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	799,-
A6VA-Q026H	Pentium®-M 750	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700, MS Works	1.399,-
A7V-R026H	Pentium®-M 750	17,1	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700, Webcam	1.399,-
V6VA-8003P	Pentium®-M 750	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW	XP Pro, Radeon X700, Bluetooth	1.789,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
X20 XVM 1730 II	Pentium®-M 740	15,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X600	1.499,-

MONITORE

TFT	ms	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 101725	8	17,0	Sound	234,-
BELINEA 101902	12	19,0	Sound	289,-
BENQ FP71E+	8	17,0	DVI-D/Sound	259,-
BENQ FP91G+	8	19,0	DVI-D/Pivot	334,-
EIZO S1910*	16	19,0	DVI-D	539,-
EIZO L778*	12	19,0	DVI-D/USB/Sound	629,-
EIZO S2110W*	16	21,1	2x DVI-I/USB	989,-
HYUNDAI L90D+	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	369,-
NEC MultiSync 90GX2	4	19,0	DVI-D/USB	489,-
IIYAMA E431S*	8	17,0	DVI-D/Sound	289,-
IIYAMA E481S*	8	19,0	DVI-D/Sound	389,-
SAMSUNG 730BF	4	17,0	DVI-D	299,-
SAMSUNG 913N	8	19,0		319,-
SAMSUNG 940B	8	19,0	DVI-D	369,-
SAMSUNG 930BF	4	19,0	DVI-D	389,-
SAMSUNG 214T	8	21,3	DVI-D/Pivot	799,-
SAMTRON 94V	12	19,0		269,-
VIEWSONIC VX924	5	19,0	DVI-D	379,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

CRT	kHz	Zoll	Merkmale	€
BELINEA 108035	125	21	Flat	329,-
SAMSUNG 997MB	96	19	Flat	179,-

externe 2,5" Festplatte

WD WDXML400UETE

- 40 GB Kapazität
- 2 MB Cache • 12 ms
- 5.400 UPM • USB 2.0

88,- WD Western Digital®

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY CyMotion Expert schwarz	USB	17,-
CHERRY CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	49,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	39,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	49,-
MX610 Cordless Laser Mouse	USB	49,-
G1 Optical Mouse	USB, PS/2	33,-
G5 Laser Mouse	USB	66,-
G7 Cordless Laser Mouse	USB	79,-

Diverse	Anschluss	€
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	21,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

LOGITECH	Typ	€
Dual Action Pad	Gamepad	22,-
Rumblepad II	Gamepad	26,-
Cordless Rumblepad II	Joystick	39,-

SAITEK	Typ	€
X6-38V Dual Analog Rumble	Joystick	12,-
X52 Hotas	Joystick	99,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
Mousebungee V2 (Kabelhalterung)	schwarz	14,-
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene	16,-
QPAD Gamer LowSense	gelb	29,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	22,-
FUNC sUrface 1030	schwarz	25,-
FUNC sUrface 1030	blau/orange	25,-
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	schwarz	24,90

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SoundBlaster Audigy 4 Pro	PCI	149,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	119,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	179,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	239,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 5.1 USB MK II	USB	44,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	154,-

Headsets	Anschluss	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	32,-
PLANTRONICS GameCom 1	Klinke	34,-
PLANTRONICS GameCom Pro1	USB	79,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	59,-
SENNHEISER PC 160	Klinke	109,-
SHARKOON Majestic 5.1 II	USB	59,-
SHARKOON GHS1 Gamer Headset	Klinke	19,90

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	19,-
Battlefield - 1942 World War 2 inkl. 2 AddOns	49,-
Battlefield II	46,-
Catwoman	18,-
Peter Jacksons King Kong	42,-
Prince of Persia - The Two Thrones	42,-
Quake 4	46,-
Ravenshield Athena Sword AddOn	18,-
Serious Sam II	34,-
Star Wars Battlefront II	39,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Rollenspiele & Adventures	€
DAOC Bundle	33,-
Diablo II Gold	19,-
Dungeon Siege II	44,-
Guild Wars	42,-
Guild Wars - Special Edition	42,-
Splinter Cell - Chaos Theory	27,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	26,-
Vampire - The Masquerade Bloodlines	25,-
World of Warcraft	42,-

Sport & Simulation	€
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre AddOn	29,-
Die Sims 2 - Nightlife AddOn	29,-
FIFA 2006	49,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 2006	49,-
Need for Speed Most Wanted	47,-
NHL 2006	49,-

Strategie	€
Age of Empires III	44,-
Black & White II	49,-
Civilization	46,-
Die Siedler - Das Erbe der Könige	27,-
Ground Control 2	24,-
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	48,-
Silent Hunter III	27,-
Stronghold II	27,-
Warcraft III - Reign of Chaos	12,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	22,-
Warcraft III - Frozen Throne Add On	12,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

dip DEUTSCHER INTERNET PREIS







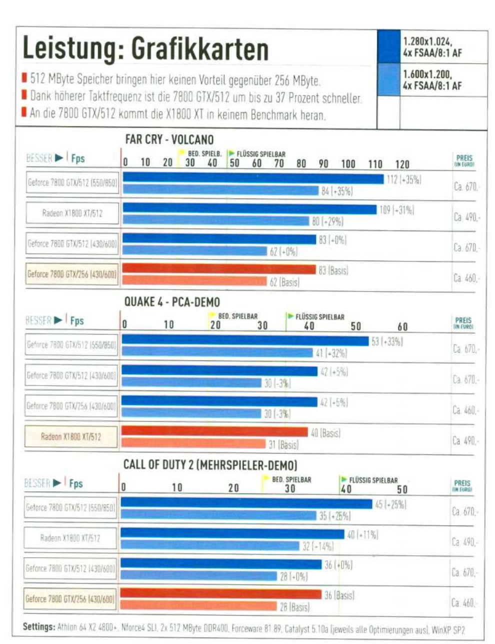
Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 zum „Shop des Jahres" (PC Praxis), zum „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und zum „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) gewählt. Danke für Ihr Vertrauen und Ihre Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

HARDWARE



Im Gegensatz zur 7800 GTX mit 256 MByte verfügt die 512-MByte-Variante über eine Doppel-Steckplatz-Kühlung mit vier Heatpipes.

»Titanic: Souvenier.«

Taktmodell

Im Test: Nvidia stattet die GEFORCE 7800 GTX mit satten 512 Megabyte aus und korrigiert die Taktraten deutlich nach oben.

Grafik | Nach Ati stellt auch Nvidia seinem Top-Grafikchip ein halbes Gigabyte RAM zur Seite. Unsere Benchmarks mit einer Referenzkarte belegen jedoch, dass der zusätzliche Speicher bei gleichem Takt keinen Vorteil bringt. Daher setzt Nvidia besseren Speicher sowie selektierte Chips ein und erreicht auf diese Weise die Taktraten 550 (Chip) und 850 MHz DDR (RAM). Bei der 256-MByte-Variante sind es 430 MHz/600 MHz DDR. Erfreulich: Der riesige Kühler ist effizient und so gut wie unhörbar. Dafür kostet die 7800 GTX 512 MByte rund 680 Euro. (DM)

Info: www.nvidia.de



Ich mark dich!

»Veraltet: Postkarte von New Orleans.«

HDR-Rendering in Verbindung mit aufwändigen Post-Processing-Effekten sorgt für eine beeindruckende Optik.

So könnte die übernächste Spiele-Generation aussehen: Der neue 3D MARK protzt erneut mit innovativer Optik.

Software | Die 3D-Mark-Serie ist zwar als Grafikkarten-Test unter Hardware-Redakteuren umstritten, die Grafik-Qualität der Benchmark-Programme ist jedoch über Zweifel erhaben. Wie erste Screenshots belegen, ist auch der nächste Teil dank HDR-Rendering, atmosphärischer Lichtstreuung und Normal-Maps mit einer Auflösung von bis zu 2.048 mal 2.048 Pixeln seiner Zeit voraus. Veröffentlichungstermin: „Wenn er fertig ist." (DM)

Info: www.futuremark.com

GEWINNSPIEL

Da is' was, Doc!

PC ACTION und Games Doctor verlosen Mauspads im Wert von 450 Euro.



Unkaputtbar und präzise zugleich eignet sich das X-Board V2 für Profi-Spieler und Choleriker. Hersteller Games Doctor verlost gleich 22 Mausunterlagen. Drei PC ACTION-Leser bekommen sogar die limitierte Weihnachts-Variante X-Board V2 Gold Edition!

Ergänze: Advent, Advent ...

a) ... blöd, wer diesen Spruch nicht kennt.
b) ... Advent, Advent, Advent ...
c) Ich kenne keine Weihnachtssprüche, gebt mir einfach das X-Board.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 18.

An der Slotblende schließen Sie das mitgelieferte 80-Watt-Netzteil an.

»Lockert den Stuhlgang auf: Stuhlgangauflockerer.«

Auf die Schnelle!

Die flotteste Karte mit Ati-Chip kommt von Asus: Die EAX1800XT TOP ist übertaktet und braucht ein eigenes Netzteil.

Grafik | Anstelle der üblichen 625 MHz taktet Asus den X1800-XT-Grafikchip mit 670 MHz. Der 512 MByte große Speicher arbeitet bei der EAX1800XT TOP mit 800 MHz DDR – das sind 50 MHz DDR über der Spezifikation. Dafür setzt der Hersteller auf eine individuelle Kühlkreation samt einer Heatpipe. Ein externes 80-Watt-Netzteil übernimmt die Stromversorgung. Mit 529 Euro kostet das Top-Modell kaum mehr als eine gewöhnliche Radeon X1800 XT mit 512 MByte. Die Vollversionen von *Joint Operations, Project: Snowblind* und *King Kong* gibt es gratis dazu. (DM)

Info: www.asus.de

Mini rockt!

Creatives neuer Mini-MP3-Player ZEN NEEON speichert bis zu zwei Gigabyte Musik und passt in jede Hosentasche.

Sound | Der MP3-Mini besitzt einen Line-in-Eingag, über den Musik direkt in das Gerät kodiert werden kann. Der Neeon wiegt nur 55 Gramm und misst 80x47x16 Millimeter. Die Stromversorgung arbeitet mit einer wiederaufladbaren Lithium-Ionen-Batterie. Eine Ladung soll laut Hersteller für bis zu 32 Stunden Musikgenuss ausreichen. Einfallsreich: Creative will zahlreiche verschiedene Folien anbieten, mit denen man das Aussehen des Gerätes beliebig verändern kann. (KB)

Info: creative.europe.com



»Leicht zu erkennen: Handy vom Schwarzmarkt.«

Das Design des Zen Neeon können Sie mit farbigen Folien anpassen.

Nicht Port-karg


»Für Erwachsene: Versteckspiel.«

Die Selector-Karte zwischen den beiden Grafik-Steckplätzen bestimmt die Zuteilung der PCI-E-Bahnen.

Mit dem Sockel-939-Chipsatz K8T900 unterstützt Via erstmals zwei Grafikkarten-Ports.

Mainboard | Die beiden Steckplätze sind vorerst nur für die Multichrome-Technik von S3 geeignet. Damit lassen sich zwei Chrome-S27-Karten verbinden. Die „Rapidfire"-Technik soll für niedrigere PCI-Express-Latenzen und somit mehr Spieleleistung sorgen. Eine erste Referenzplatine erzielte im Test gute Ergebnisse: Spiele-, USB- und PCI-Leistung liegen auf Nforce4-Niveau. (DM)

Info: www.via-tech.de

Geh spielen!

Mit der GEFORCE 7800 GS präsentiert Nvidia eine Mittelklasse-Karte der neuen Generation – angeblich sogar für AGP.

Grafik | Der Nvidia-Neuling verwendet den gleichen Grafikchip wie die Top-Modelle Geforce 7800 GT und GTX, verfügt aber nur über 16 Pixel-Shader-Einheiten – bei der GT sind es 20, die GTX nutzt sogar 24. Auch die Zahl der Vertex-Shader ist von sieben respektive acht auf nur noch sechs Einheiten geschrumpft. Dafür verfügt der 256 Megabyte große Speicher über ein 256-Bit-Interface. Die Taktraten liegen voraussichtlich bei 375 MHz (Chip) und 500 MHz DDR (Speicher). Damit ist die 7800 GS schneller als eine Geforce 6800 GT oder 6800 GS, gibt sich den übrigen 7800-Varianten jedoch geschlagen. Wir erwarten erste Karten noch im Januar. (DM)

Info: www.nvidia.de

LIES MICH!

Xbox-360-Controller auch für PC


»Batmans kleiner Bruder war schwul.«

Der Controller funktioniert auch mit dem PC oder der alten Xbox.

Eingabegeräte | Für rund 35 Euro bietet Microsoft das Gamepad der Xbox 360 auch für den PC an. Zudem soll der Controller sogar mit der ursprünglichen Xbox funktionieren. Verfügbarkeit: Noch in diesem Monat. (DM)

Info: www.microsoft.de

Ati: Neue Versionen der Radeon X1800



Grafik | Die Radeon X1800 XL All-in-Wonder ist dank zahlreicher Videokabel und Adapter für Multimedia-Fans gedacht. Neben einer Fernbedienung liefert man sogar die Adobe-Vollversionen *Photoshop Elements 4.0* und *Premiere Elements 2.0* sowie eine einfache Bedien-Software mit. Bei Spielen ist die All-in-Wonder-Variante genauso schnell wie eine gewöhnliche Radeon X1800 XL. Angeblich plant Ati mit der Radeon X1800 XT-PE (Platinum Edition) zudem ein neues Top-Modell mit höheren Taktraten: Während die normale XT mit 625 MHz (Chip) und 750 MHz DDR (Speicher) taktet, sollen es nun 700 MHz/800 MHz DDR sein. (DM)

Info: www.ati.de

Board mit Audigy-2-Chip Onboard



Mainboard | Auf der Nforce4-SLIx16-Platine K8N Diamond Plus von MSI soll ein Audigy-2-SE-Chip für hervorragende Klangqualität und geringe CPU-Belastung bei Sound-Berechnungen sorgen. Ein schwacher Onboard-Sound kann bei Spielen bis zu zehn Prozent Leistung kosten. Bereits der Vorgänger K8N Diamond verwendet einen Soundchip von Creative. Das K8N Diamond Plus eignet sich für AMDs Sockel-939-Prozessoren (DM)

Info: www.msi-computer.de

Wassergekühlte 7800 GTX von EVGA

Grafik | Die e-Geforce 7800 GTX BlackPearl 512MB kommt serienmäßig mit einer Wasserkühlung. Dadurch läuft Nvidias Top-Modell stabil mit den enormen Rekord-Taktraten 600 MHz/900 MHz DDR – Standard sind lediglich 550 MHz/850 MHz DDR. (DM)

Info: www.evga.com


»Milchschnitte: die Wahrheit!«

Der Kühlblock bedeckt Grafikchip und -speicher.

Asus: Lautlose Geforce 7800 GT


»Teuer: Designer-Heizkörper.«

Eine Heatpipe leitet die Hitze zum oberen Kühlelement.

Grafik | Nachdem Asus bereits eine Geforce 6600 GT mit der passiven Heatpipe-Kühlung Silent Cool ausgestattet hat, verwendet der Hersteller das System auch für die schnelle Geforce 7800 GT. Die EN7800GT Top Silent verfügt zudem über einen 20 MHz höheren Chiptakt. Wir gehen davon aus, dass die lautlose GT-Variante bei Erscheinen dieser PC ACTION-Ausgabe für rund 450 Euro im Laden steht. (DM)

Info: www.asus.de

»Nicht nur auf dem Traumschiff: Onboard-Chip.«

Der Zweck heiligt die Mittelklasse

Guter Kompromiss zwischen Leistung und Preis: die getesteten Mittelklasse-Grafikkarten.

GRAFIKKARTEN zwischen 150 und 250 Euro sind für die meisten Spieler am interessantesten. PC ACTION vergleicht die Mittelklasse-Karten.

Dank der überschaubaren Preise stellen Karten in diesem Preissegment ein bevorzugtes Ziel für Aufrüster mit Spiele-Ambitionen dar. Zwar tgibt es auch hier meist AGP- und PCI-Express-Versionen der verschiedenen Karten, die Ergebnisse der PCI-Express-Karten weichen aber kaum von denen der AGP-Versionen ab und bleiben deshalb vergleichbar. Um einen ungefähren Anhaltspunkt für die Leistung von Einsteigerkarten unter 150 Euro zu liefern, hat PC ACTION preiswerte X1300-Pro- und Geforce 6600-DDR2-Karten mit in den Vergleich aufgenommen. Von der 6600 DDR2 stand uns bereits ein finales Hersteller-Exemplar von Xfx zur Verfügung.

XFX GEFORCE 6600 DDR2

Die Karte verfügt über 400 MHz Kern- und ebenfalls 400 MHz Speichertakt. Die Geforce 6600 DDR2 besitzt acht Pixel- und drei Vertex-Shader-Einheiten und bietet neben der Unterstützung für das Shader-Modell 3 sämtliche Charakteristika der bekannten Geforce-6600-Karten. Das Xfx-Modell ist mit einem winzigen Kühlblech ausgestattet, auf dem ein ungeregelter Lüfter für eine Lautstärke von 1,7 Sone (35 dB) sorgt. Die Blechvorrichtung hält den Grafikchip auf niedriger Temperatur. Die Blende für den Schlitz ist mit einem DVI-I-Anschluss, einer D-Sub-15-Buchse und einem S-Video-Ausgang bestückt. Die 256 MByte DDR2-Speicher, die der Karte ihren Namen geben, verteilen sich auf acht BGA-Module von Infineon. Für einen Preis von etwa 120 Euro bietet diese Karte zwar eine ansprechende Leistung, ist jedoch für die nur wenig teureren X800-GT-Karten kaum ein ernsthafter Gegner. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist somit für Spieler nicht optimal. Selbst eine Geforce 6600 GT für rund 130 Euro hängt die 6600 DDR2 in der Regel mit Leichtigkeit ab. Auch der mit 256 MByte großzügig dimensionierte Videospeicher kann den Rückstand nur selten wettmachen. Wie die Benchmarks zeigen, gilt das Gleiche sogar in stärkerem Maße für die X1300 Pro.Diese ist allerdings auch für ein paar Euro weniger zu haben und bietet zudem einige höherwertige Optionen für die 3D-Bildqualität.

MITTELKLASSE AB 150 EURO

In der klassischen Mittelklasse tummelt sich eine Vielzahl interessanter Karten. Neben der langsam aber sicher aussterbenden Geforce 6800 konnte Ati in den vergangenen Monaten mit X800-GT- und GTO-Karten zum Kampfpreis viel Boden gutmachen. Mit etwas Glück ergattern Käufer auch einen preiswerten Restposten der X800 Pro, die etwas flotter als die GTO ist. Letztere haben wir repräsentativ auch in unseren Benchmarks berücksichtigt, da in Kürze die GTO-Karten auch als AGP-Versionen erhältlich sind und in diesem – von Nvidia beinahe komplett aufgegebenen – Segment eine absolute Kaufempfehlung im Preisspektrum bis 200 Euro darstellen. Allerdings sollen Gerüchten zufolge auch AGP-Versionen der Geforce 6800 GS erscheinen, um aufrüstwillige Kundschaft zu versorgen. Ob diese jedoch über dieselben Eigenschaften verfügen wie die PCI-Express-Versionen, ist noch offen. Auch eine Geforce 7800 GS wäre nicht zu verachten. Käufer, die beispielsweise von einer Karte der Radeon-9800-Pro-Klasse ausgehend ihrem Rechner noch einen Leistungsschub verpassen wollen, geben aber eher noch ein paar Euro mehr aus. Hier lohnt sich das Aufrüsten erst richtig, wenn man eine Karte wie die Radeon X800 XL oder Geforce 6800 GT erwirbt. Gerade Letztere ist jedoch zunehmend rar geworden und auch preislich nicht sehr attraktiv. Das checkte wohl auch Nvidia und stellte kürzlich die Geforce 6800 GS vor. Offiziell zwar als Konkurrenz zu Atis Radeon X1600 XT mit ebenfalls unverbindlicher Preisempfehlung von 249 Euro gestartet, wurde die Karte jedoch schnell günstiger und geht aktuell für knapp 220 Euro über den Ladentisch. Auch hier erreichte uns rechtzeitig ein Serienmuster.

MSI NX6800 GS TD256 E

Die Karte von MSI ist im Referenzdesign der Geforce 6800 gehalten und verfügt somit über eine Einzel-Steckplatz-Kühlung mit schnell drehendem Radiallüfter. Dieser erzeugt einen Lärmpegel von 45,4 dB (3,8 Sone) nachdem er bereits seine Maximaldrehzahl verlassen hat. Die Lautstärke ist inakzeptabel, um den Chip auf Basis des NV42, der sich mit 425 MHz Takt genau nach der Referenz-Empfehlung von Nvidia richtet, auf Temperatur zu halten. Vor allem deswegen,



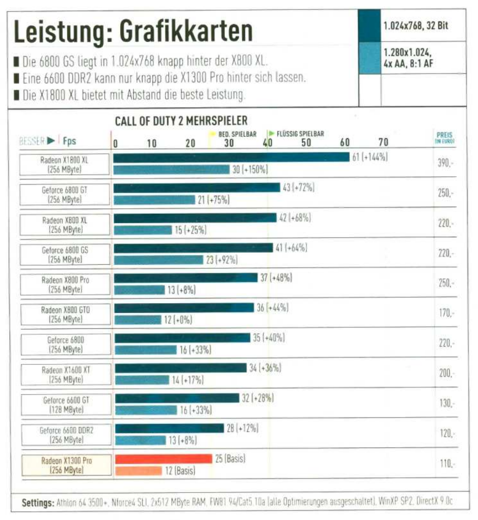
Damit das klar ist!

DDR2-SDRAM
Speicherstandard, der im Vergleich zum Vorgänger gleichzeitig höhere Taktraten und niedrigere Spannungen ermöglicht.

SONE
Maßeinheit für die relative Lautstärke, wie sie das menschliche Gehör empfindet.

PIXEL-SHADER
Sowohl Bezeichnung für ein Programm zur Bestimmung der Pixel-Eigenschaften als auch der Recheneinheit in der Grafikkarte.

ANISOTROPE FILTERUNG
Aufwändige Filtertechnik, um auch gestreckte Texturen noch scharf darzustellen. Hier sparen die Entwickler gern mal.



Leistung: Grafikkarten

1.024x768, 32 Bit | 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

- Die 6800 GS kann in *Quake 4* sogar die 6800 GT hinter sich lassen.
- Die 6600 GT schlägt eine 6600 DDR2 deutlich.
- Die X1600 XT kann nicht ganz mit der 6600 GT mithalten.

QUAKE 4

Grafikkarte	1.024x768, 32 Bit (Fps)	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF (Fps)	Preis (in Euro)
Geforce 6800 GS (256 MByte)	68 (+127%)	23 (+156%)	220,-
Geforce 6800 GT (256 MByte)	67 (+123%)	23 (+156%)	250,-
Radeon X1800 XL (256 MByte)	60 (+100%)	29 (+222%)	390,-
Geforce 6800 (256 MByte)	59 (+97%)	17 (+89%)	220,-
Geforce 6600 GT (128 MByte)	57 (+90%)	15 (+67%)	130,-
Radeon X800 XL (256 MByte)	58 (+93%)	19 (+111%)	220,-
Radeon X800 Pro (256 MByte)	53 (+77%)	17 (+89%)	250,-
Radeon X1600 XT (256 MByte)	51 (+70%)	17 (+89%)	200,-
Radeon X800 GTO (256MByte)	50 (+67%)	17 (+89%)	170,-
Geforce 6600 DDR2 (256 MByte)	46 (+53%)	12 (+33%)	120,-
Radeon X1300 Pro (256 MByte)	30 (Basis)	9 (Basis)	110,-

Settings: Athlon 64 3500+, Nforce4 SLI, 2x512 MByte RAM, FW81.94/Cat5.10a (alle Optimierungen ausgeschaltet), WinXP SP2, DirectX 9.0c

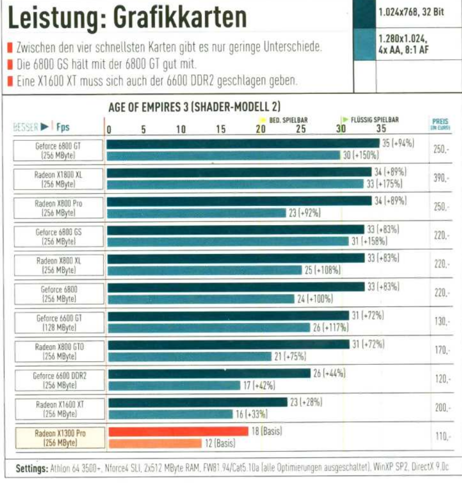
weil die GPU bei Übertaktung nur eine Temperatur von 75 Grad Celsius erreicht. Der Chip verfügt ab Werk lediglich über zwölf Pixel-Shader-Einheiten und fünf Vertex-Prozessoren. Ein Freischalten deaktivierter Pipelines, wie es bei den Grafikchips der alten Geforce-6800-Karten oftmals möglich war, entfällt hier. Der Speicherbus ist, wie bei allen Geforce-6800-Karten, 256 Bit breit und hier mit 500 MHz getaktet. Das Übertaktungsergebnis gibt Nvidias Entscheidung Recht, auf den in 0,11µ hergestellten NV42-Chip zu wechseln und dafür höhere Taktraten einzusetzen. Wir erzielten mit dem Testmuster stabile 530 MHz GPU- und 590 MHz Speichertakt. Im Auslieferungszustand erreicht die 6800 GS knapp das Niveau der 6800 GT. Das Zubehör fällt reichlich aus. Neben einer Treiber- und Tool-CD legt MSI noch das aktuelle *Colin McRae Rally 2005* der Karte bei. Auch die üblichen Beigaben wie Komponenten-Kabel, DVI-VGA-Adapter und Composite-Adapterkabel sind vorhanden.

BENCHMARK-AUSWERTUNG

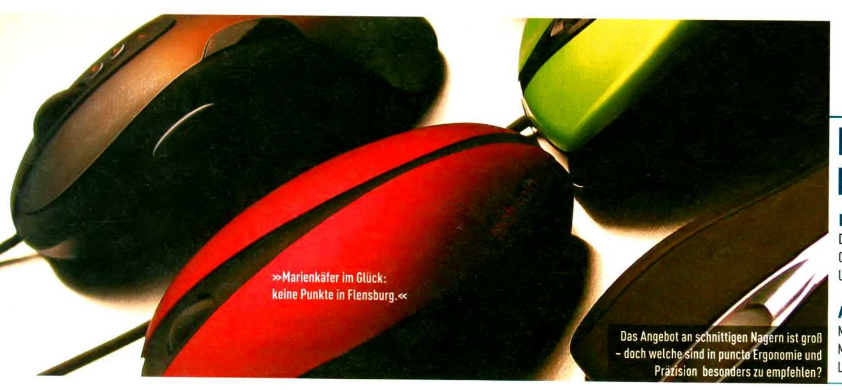
Die Benchmarks zeigen, dass die Geforce 6800 GS gerade mit hohen AA- und AF-Einstellungen die 6800 GT manches Mal sogar hinter sich lassen kann. Über kurz oder lang verdrängt die 6800 GS die alte 6800 GT wohl komplett vom Markt. Die zweite neue Karte, die 6600 DDR2, kann sich gegen die X1300 Pro durchsetzen. Den Kunden freut es, denn dies bedeutet auch, dass die Preise für die X1300 Pro weiter sinken dürften. Unsere Benchmarks zeigen ebenfalls, dass aktuelle Spiele der X1600 XT nicht besonders gut liegen – bei einigen wird sie von ihrer niedrigen Texturleistung gebremst. In eher shaderlastigen Spielen sind die Anforderungen bereits so hoch, dass die 1.280er-Auflösung mit Kantenglättung und anisotroper Texturfilterung als Option wegfällt. Zwar ist die X1600 XT deutlich schneller als die X1300 Pro, sie kostet laut Preisankündigung aber auch doppelt so viel. Wesentlich interessanter sind diesbezüglich die X800-Karten – und zwar sowohl die GTO als auch die XL. Beide verfügen über eine Menge Rohleistung, die auch für die meisten aktuellen Spiele ausreicht, und sind zu sehr attraktiven Preisen erhältlich. Einziges Manko ist derzeit das fehlende Shader-Modell 3 und die der X1000-Reihe unterlegene Bildqualität. Wer darauf verzichten kann, erhält Hochleistung zum Sparpreis.

FAZIT: MITTELKLASSE

Selten hat es so viel Auswahl und so viel Leistung zu relativ erschwinglichen Kursen gegeben. Doch die Entscheidung für Spieler war auch selten so knifflig, da die Eier legende Wollmilchsau in der Mittelklasse erwartungsgemäß nicht existiert. Also kommen Sie um ein paar Kompromisse nicht herum. CARSTEN SPILLE



GRAFIK-KARTEN	NX6800 GS	Geforce 6600 DDR2
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Xfx (www.xfxforce.com)
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 220,-/Gut	Ca. € 120,-/Befriedigend
Grafikchip/Takt	6800 GS/425 MHz/500 MHz DDR	GF 6600 DDR2/400 MHz/400MHz
AUSSTATTUNG	1,75	2,45
Speicher	256 MByte DDR3 (BGA; 2 ns), 256 Bit	256 MByte DDR2 (BGA; 2,5 ns), 128 Bit
Anschlüsse	1x DVI, 1xVGA, TV-Out (S-Video/Comp.)	1x DVI, 1xVGA, TV-Out (S-Vid/Composite)
Kühlung	50mm-Lüfter, RAM-Kühler	38mm-Lüfter
Software	Treiber, Tools	Treiber, Tools
Spiele	*Colin McRae Rally 2005*	Keine
Sonstige Ausstattung	Adapter (TV-out, HDTV), 1xDVI-VGA	Composite-Kabel, DVI-VGA-Adapter
EIGENSCHAFTEN	1,27	1,47
Pixel/Vertex Shader	12/5	8/3
Hardware-Monitor; Lüftersteuerung	Vorhanden; Rudimentär (9,8 -12 Volt)	Nicht vorhanden; Nein (12 Volt)
LEISTUNG	2,07	2,70
Temperatur; Lautstärke (2D/3D)	74 °C (GPU); 3,8-5,0 Sone; 45,4-48,7 dB(A)	58 °C (GPU); 1,7 Sone; 35 dB(A)
Übertaktung; Leistungsaufnahme	530/590 MHz DDR; 206 Watt (ganzer PC)	445/460 MHz DDR; 184 Watt (ganzer PC)
FAZIT	+ Hohes Übertaktungs-Potenzial + Gute Spieleleistung – Lauter Lüfter GESAMT 1,84	+ Noch günstig + Schneller als GF 6600 – Keine Lüftersteuerung GESAMT 2,41



»Marienkäfer im Glück: keine Punkte in Flensburg.«

Das Angebot an schnittigen Nagern ist groß – doch welche sind in puncto Ergonomie und Präzision besonders zu empfehlen?



Damit das klar ist!

DPI

Die Dpi-Zahl gibt an, wie viele Oberflächendetails pro Zoll des Untergrunds die Maus verarbeiten kann.

ABTASTUNG

Momentan werden die Bewegungen der Maus mit einer Kamera (LED) und einem Lasersensor (Laser) aufgenommen.

Die Wendung mit der Maus

Für Spieler ist die MAUS der verlängerte virtuelle Arm – fast alle zeitkritischen Aktionen in Spielen werden mit ihr gesteuert.

Was nutzt allerdings die teuerste Maus, wenn man nach zehn Minuten Zocken vor lauter Krämpfen im Handgelenk kein Scheunentor mehr trifft? Und wie soll man sich in Mehrspieler-Partien behaupten, wenn sich die Maus zwar wie eine zweite Hand anfühlt, die Mitspieler aber aufgrund unpräziser Mausbewegungen denken, man spiele noch mit der Tastatur? Eine ergonomisch durchdachte und gleichzeitig präzise Maus muss also her. Das bietet der Markt zurzeit im Überfluss, zumindest wenn man den Werbeversprechen der Hersteller glaubt. Mäuse unterscheiden sich dabei nicht mehr nur durch das Design, sondern auch durch die Technik im Inneren deutlich. Neben der mittlerweile etablierten LED-Technik ohne Kugel gibt es seit neuestem die Laserabtastung, welche laut Hersteller noch mehr Genauigkeit verspricht. Darüber hinaus muss sich der Kunde auch noch mit den verschiedenen maximal möglichen Dpi-Auflösungen der Mäuse auseinander setzen. Bei unseren Tests ist die Ergonomie eines der wichtigsten Wertungskriterien. Darunter fassen wir neben dem Design auch die Positionierung der Knöpfe zusammen. Eine schlechte Ergonomie führt zu Ermüdungserscheinungen der Hand. Kein Problem, wenn Sie nur 20 Minuten am Stück spielen – aber eine Qual, wenn eine längere Spielesession oder LAN-Party auf dem Programm steht. Schlecht positionierte Knöpfe führen darüber hinaus auf Dauer zu Schmerzen in den Fingergelenken. Das zweite wichtige Wertungskriterium ist die Leistung. Diese setzt sich aus der Bedienbarkeit (und Genauigkeit) der Knöpfe und aus der Umsetzung Ihrer Handbewegung sowie der daraus resultierenden Bewegung der Maus/Spielfigur auf dem Monitor zusammen. Bei einer schlechten Umsetzung der Handbewegung sinkt Ihre Treffergenauigkeit. Ein schlechtes Ansprechverhalten und hoher Gegendruck der Knöpfe verschlechtert Ihr Schuss-Timing oder hat durch den hohen Kraftaufwand ebenfalls Einfluss auf die Zielgenauigkeit. Um aus diesen und vielen anderen Testkriterien ein genaues Bild zu gewinnen, haben wir in unzähligen Spiele-Sessions die Erfahrungen der gesamten Redaktion genutzt. Neben *World of Warcraft* und *Battlefield 2* haben wir uns auch an dem neuen Strategie-Epos *Age of Empires 3* und dem Evergreen unter den Shootern *Counter-Strike Source* versucht. Bevor Sie sich auf Basis unseres Tests eine Maus kaufen, sollten Sie folgenden Grundsatz verin-

Empfehlungen der Redaktion

Logitech MX 518

GESAMTNOTE: 1,65
Preis: Ca. € 35,- **Preis-Leistg.:** Sehr gut



Neben einer Dpi-Umschaltung bietet die MX 518 ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Alle Haupt- und Zusatztasten sind sehr gut angeordnet und besitzen einen klar definierten Druckpunkt, der selbst im wildesten virtuellen Getümmel hohe Kontrolle garantiert. Die Knöpfe der Dpi-Umschaltung sind – anders als bei der G5 – nicht hintereinander angeordnet, sondern klar durch das Mausrad voneinander getrennt; ein echter Vorteil. Die Präzision der rund 110 Gramm schweren Maus ist anstandslos, das Ansprechverhalten direkt und ohne Verzögerung. Die Ergonomie ist, zumindest für Rechtshänder, perfekt und bietet ein ermüdungsfreies Spiel auch bei längeren Sessions. Die maximale Auflösung von 1.600 dpi ermöglicht darüber hinaus extreme Geschwindigkeitseinstellungen ohne Präzisionsverlust. Fazit: Für Rechtshänder ist die MX 518 derzeit das Nonplusultra; der Preis von rund 35 Euro absolut angemessen. (LCR)

Razer Copperhead

GESAMTNOTE: 1,70
Preis: Ca. € 60,- **Preis-Leistg.:** Befriedigend



Etwas gewöhnungsbedürftig: Heben Sie die Razer Copperhead leicht an, bewegt sich sofort auch der Cursor.

Dank Lasertechnologie und einer Auflösung von 2.000 dpi ist die Copperhead schnell und extrem genau. Die Ergonomie ist gelungen, allerdings sind die seitlichen (jeweils zwei rechts und zwei links) der insgesamt sieben Knöpfe schlecht erreichbar, da sie unter der Kante der Gummierung liegen. Dies gibt zwar mehr Kontrolle bei der Mausbewegung, macht es aber unmöglich, drei der vier Knöpfe im Spiel problemlos zu erreichen. An der Maus lassen sich drei Profile für verschiedene Spiele oder Benutzer per Knopfdruck speichern und auswählen, die sich ebenfalls über die Software konfigurieren lassen. Negativ: Wenn Sie die Maus im Spiel leicht anheben, resultiert dies in unkontrollierten Bewegungen auf dem Bildschirm. Fazit: Der Preis von 60 Euro ist trotz der sehr guten Leistung und der Software-unabhängigen Profilspeicherung zu hoch. (LCR)

Zusatzgewichte

Für Profi-Zocker bieten manche Hersteller inzwischen Mäuse mit justierbaren Gewichten an. Was taugt das in der Praxis?

Grundsätzlich sind Zusatzgewichte zur persönlichen Justierung der Maus eine gute Idee. Allerdings haben die Gewichtsunterschiede bei den bisher erhältlich Mäusen mit dieser Technik (G5, M2) nur tendenziell einen Einfluss auf die Handhabung der Maus – ein 150 Gramm schweres Teil lässt sich eben nicht ohne Weiteres auf 90 Gramm reduzieren. Die Umsetzungen bei Logitech und Raptor-Gaming sind hinsichtlich Positionierung und Justierung unterschiedlich und sicher noch ausbaufähig. Momentan sind Gewichte ein netter Einfall – nicht mehr. Der Schritt in Richtung der „personalisierten" Maus ist jedoch gemacht. Wir sind gespannt, was als Nächstes auf uns zukommt.

nerlichen: Auch wenn eine Maus noch so gut und ergonomisch ist – gefällt sie Ihnen beim Probespiel nicht, sollten Sie sich lieber nach einer Alternative umschauen. Die Tests der MX 518 und Razer Copperhead finden Sie unten links. Das restliche Testfeld hier in der Übersicht:

RAZER DIAMONDBACK: PRÄZISE ZOCKER-MAUS MIT LED-TECHNIK

Wie bei der Copperhead sind Präzision und Ansprechverhalten der Diamondback absolut spieletauglich, jedoch hat die Maus mit 1.600 dpi eine nicht ganz so hohe Auflösung wie ihr großer Bruder. Die vier Seitentasten sind hingegen im Schlachtgetümmel nicht ganz so schlecht zu erreichen wie bei der Copperhead – optimal ist die Platzierung dennoch nicht. Fazit: Für 40 Euro bekommen Sie eine sehr genaue Maus samt guter Software, aber Schwächen bei den Zusatztasten.

RAPTOR-GAMING M2: PRÄZISION MIT DETAILSCHWÄCHEN

Beachtliche 2.400 dpi, eine Dpi-Umschaltung, ein Vier-Wege-Scrollrad und Justiergewichte bietet Raptor-Gaming mit der M2. Von der technischen Seite gibt es an der Maus nichts auszusetzen, dank der hohen Präzision bleiben Sie selbst im größten Schlachtgetümmel Herr der Lage. Doch die Dpi-Umschaltung ist völlig missglückt: Man kann nicht hin- und her, sondern nur durch die verschiedenen Auflösungen schalten. Sehr gewöhnungsbedürftig ist die Auflage für den kleinen Finger auf der rechten Seite der Maus. Sie sollten vorher unbedingt ein Probespiel mit der M2 machen, da einige unserer Tester mit dieser Fingerablage nicht spielen konnten. Fazit: Für 35 Euro ist die M2 ein faires Angebot mit umfangreicher Ausstattung, auch wenn es Schwächen im Detail gibt.

LOGITECH G5: DER AUSSTATTUNGSGIGANT

Neben einer dreistufigen Dpi-Umschaltung über zwei Knöpfe direkt am Mausrad bietet Logitech mit dieser Lasermaus die Möglichkeit, das Gesamtgewicht der Maus zwischen 126 und 158 Gramm zu justieren. Um die Charakteristik der Maus nachhaltig zu ändern, sind die Gewichtsunterschiede allerdings zu gering. Die Dpi-Knöpfe liegen im Gegensatz zur MX 518 direkt hintereinander – ein Rückschritt. In Sachen Ergonomie und Präzision ist die Maus aber über jeden Zweifel erhaben, alle Knöpfe sind gut erreichbar, mit der G5 ist ermüdungsfreies Spielen möglich. In der Theorie ist die LED-Anzeige auf der Maus für die eingestellte Dpi-Zahl eine gute Idee, in der Praxis ist diese allerdings schlecht ablesbar. Achtung: Weder auf der Icemat noch auf dem Hartgummi-MTW-Pad läuft die G5 mit der originalen Firmware 1.0 korrekt. Dieses Problem wird allerdings durch die Firmware 1.1 von der Logitech-Webseite (www.logitech.de) gelöst. Fazit: Viel Zusatzausstattung auf Kosten der verfügbaren Knöpfe – im Vergleich zur MX 518 bietet die G5 „nur“ sechs Tasten und ist mit 55 Euro relativ teuer.

MICROSOFT LASER MOUSE 6000: SYMBIOSE AUS OFFICE- UND GAMING-MAUS

Technisch ist an der 6000er nichts auszusetzen: Das Ansprechverhalten ist genau und trotz maximal 800 dpi ist sie selbst für hohe Bewegungsgeschwindigkeiten ausgelegt und vermittelt einen guten Eindruck. Die Ergonomie ist gut und sowohl für Rechts- als auch Linkshänder geeignet. Misslungen ist hingegen die Positionierung der beiden Zusatzknöpfe: Der Daumenknopf sitzt etwas zu weit vorn, sodass man zum Drücken kurzzeitig die Mauskontrolle aufgibt, da man die Position der Hand ändern muss. Die rechte Taste drückt man dafür bei schnellen Linksbewegungen (als Rechtshänder) hin und wieder unbeabsichtigt mit dem Ringfinger. Fazit: Die 6000er ist technisch für jedes Einsatzgebiet geeignet, aufgrund des geringen Gewichts von 96 Gramm ist sie auch bei längeren Sessions ermüdungsfrei nutzbar.

FAZIT:

Ergonomie und Präzision sind Trumpf. Daher ist das Maß aller Dinge für Spieler weiterhin die MX 518 – vorausgesetzt, Sie sind Rechtshänder. Etwas filigraner und mit leichten Abstrichen bei den Zusatzknöpfen geht Raptor zu Werke. Beide getesteten Spielemäuse (Copperhead und Diamondback) sind grundsätzlich für jeden Spiele-Einsatz empfehlenswert. Die G5 von Logitech bietet eine sehr gute Leistung, allerdings ist der Preis von 55 Euro noch etwas hoch angesetzt. Eine gute Symbiose aus Office- und Spieleeignung stellt die Microsoft Laser 6000 trotz der missglückten Zusatzknöpfe dar, mit etwa 40 Euro ist sie darüber hinaus

Laser gegen LED – was ist besser?

Neue Technologien – Segen oder Fluch?

Die G5 von Logitech ist eine der ersten Mäuse, die statt einer Leuchtdiode (LED) einen Laser als Lichtquelle verwendet. Dieser ermöglicht laut Logitech eine 20-mal höhere Auflösung als die LED-Methode. In der Praxis hat sich aber gezeigt, dass die G5 mit halbdurchsichtigen und schwarzen Pads Probleme hat und die Bewegungen der Maus nicht mehr einwandfrei aufgenommen werden. Ein echter Vorteil des Lasers ist hingegen der geringere Stromverbrauch – der Akku einer Wireless-Maus mit Laser hält länger als der Akku einer Maus mit LED. Ein rein theoretischer Vorteil der G5 mit Fast-RF-Technologie ist die maximale Auslastung des USB-Ports mit 125 Informationen pro Sekunde, die an den PC weitergegeben werden. Dieser Wert ist zwar höher als bei herkömmlichen Mäusen, in der Praxis aber weder spür- noch messbar.

MÄUSE

	MX 518	Copperhead	Diamondback	M2	G5	Laser Mouse 6000
	PC ACTION GOLD					PC ACTION PREISTIPP
Hersteller	Logitech	Razer	Razer	Raptor-Gaming	Logitech	Microsoft
Webseite	www.logitech.de	www.speed-link.de	www.speed-link.de	www.raptor-gaming.de	www.logitech.de	www.microsoft.de
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 35,-/Sehr gut	Ca. € 60,-/Befriedigend	Ca. € 40,-/Gut	Ca. € 35,-/Gut	Ca. € 55,-/Befriedigend	Ca. € 40,-/Gut
Bauart/Anschluss	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB
Ausstattung (Auswahl)	1,70	1,68	2,00	1,80	1,53	2,38
Abtastung	LED	Laser	LED	LED	Laser	Laser
Anzahl Tasten*	8 Tasten	7 Tasten	7 Tasten	5 Tasten	6 Tasten	5 Tasten
Auflösung	1.600 dpi	2.000 dpi	1.600 dpi	2.400 dpi	2.000 dpi	800 dpi
Kabellänge	180 cm	200 cm	200 cm	250 cm	200 cm	180 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung	Profil-Speicher, Dpi-Umschaltung	-	Gewichte, Dpi-Umschaltung, 4-Wege-Scrollrad	4-Wege-Scrollrad, Gewichte, Dpi-Anzeige, Dpi-Umschaltung	-
Eigenschaften (Auswahl)	1,75	1,70	1,80	2,00	1,90	2,25
Geeignet für	Rechtshänder	Rechts-, Linkshänder	Rechts-, Linkshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Links-, Rechtshänder
Gewicht	108 Gramm	90 Gramm	90 Gramm	90, 100, 110 Gramm	126, 138, 158 Gramm	94 Gramm
Ergonomie	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Tastendruckpunkte	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/Sehr gut	Gut/Sehr gut	Gut/Sehr gut	Gut/Gut	Sehr gut/Sehr gut	Gut/Gut
LEISTUNG (Auswahl)	1,60	1,70	1,70	1,70	1,90	1,70
Pad-Kompatibilität	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Präzision/Gleiteigenschaften	Sehr gut/Sehr gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Sehr gut	Sehr gut/Gut
Ansprechverhalten (Latenz)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
FAZIT	+ Dpi-Umschaltung + 8 Tasten + Präzision	+ Präzision + Software – Preis	+ Präzision + Software – Zusatztasten	+ Ausstattung + Präzision – Fingerablage	+ Präzision + Ausstattung – Raue Oberfläche	+ Präzision + Auflösung + Zusatztasten
GESAMT	1,65	1,70	1,78	1,78	1,83	1,95

* Inklusive Scrollradtaste



»Feiern Comeback: New kids on the Tastaturblock.«

Bei der Spieler-Tastatur G15 sind die Seitenränder gummiert. Im Hintergrund sieht man den integrierten LCD.

Tastatur: Logitech

G15

PREIS	Ca. € 60,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.logitech.de

- \+ LC-Display
- \+ Makros
- − Preis
- − Rutschfestigkeit

AUSSTATTUNG	1,35
EIGENSCHAFTEN	2,08
LEISTUNG	1,40
GESAMTWERTUNG	1,53

Tastenspielertricks



Mit der G15 präsentiert Logitech die erste Full-Size-Tastatur für Spieler mit einem LCD und programmierbaren Makros samt Zusatztasten.

Anschlag und Druckpunkt sind sehr gut – alle Tasten sind übersichtlich angeordnet und lassen sich selbst im Eifer des Gefechts sicher betätigen. Jedoch ist der Beschriftungskontrast ohne Beleuchtung relativ schwach und selbst mit fällt es im Halbdunkel schwer, manche Ziffern zu erkennen – hier ist Spielraum für Verbesserungen gegeben. Praktisch: Unter der Tastatur befinden sich Schächte zur Durchführung von Maus- oder USB-Kabeln.

DAS KLAPPT JA GUT

Bis auf einige Multimedia- und 18 so genannte „G"-Tasten gibt es auf der Tastatur keine Sondertasten; geübte Office-Cracks, die mit Tastaturkürzeln arbeiten, stört dies allerdings wenig. Die Ergonomie der G15 ist gut. Positiv: Über einen Schalter lassen sich die Windows-Tasten ausschalten und das Keyboard bietet zwei USB-1.1-Anschlüsse. Ein Glanzpunkt ist das klappbare LCD. Im Lieferumfang sind vier Programme enthalten, mit denen beispielsweise die CPU-Last angezeigt werden kann. Eine weitere Benutzeroberfläche gibt verschiedene Multimedia-Informationen wie Titelnamen eines Musikstücks preis. Sehr gut: Es ist (nach der Installation der Software) ein SDK (Source Development Kit) enthalten, mit dem Programmierern die Möglichkeit gegeben wird, eigene LCD-Programme zu schreiben. Laut Logitech sollen kommende Spiele die LCD-Technik unterstützen und erweiterte Funktionen bieten. Der Kontrast des Displays ist sehr gut und selbst bei Sonneneinstrahlung noch lesbar.

MEIN GOTT, SCHALTER

Links neben dem Haupttastenfeld befinden sich die „G"-Tasten. Über drei Umschalter können Sie sich durch drei Belegungsebenen hindurchmanövrieren, sodass insgesamt 54 Tastenbelegungen zur Verfügung stehen. Die „G"-Tasten sind entweder mit normalen Tasten-, einigen Multimedia-Funktionen oder Makros (Aufzeichnung von typischen Befehlsfolgen und Bedienungsschritten) zu belegen. Für die Tasten bietet die Logitech G15 außerdem einige Belegungsprofile, mit denen beispielsweise bei *Battlefield 2* wichtige Befehle schnell abrufbar sind.

GUTEN RUTSCH

Größtes Manko der G15 ist die Rutschfestigkeit. Die zwei Füßchen unter der Tastatur geben kaum Halt, ein Verrutschen auf glatten Oberflächen ist also unvermeidbar. Wunschkonzert: In der nächsten Revision sollte der Hersteller die besten LCD-Anwendungen aus der Community auf die Treiber-CD packen.

GANZ SCHÖN BREIT

Die G15 ist für circa 60 Euro eine gute Tastatur, die dank ihrer Fähigkeiten vielleicht schon die Weichen für eine neue Keyboard-Generation stellt. Sie ist sehr breit und passt nicht auf jeden Schreibtisch. Lars Craemer



Mit diesem Schalter deaktivieren Sie die Windows-Tasten.

Als einer der ersten Anbieter hat Logitech eine Tastatur mit einem LCD versehen.

»... und welchen Knopf muss ich drücken, damit sie sich endlich auszieht?«

Auf den „G"-Tasten kann man sogar mitten im Spiel Makros abspeichern.

Die Zusatztasten auf der linken Seite sind zwar sehr nützlich, führen aber dazu, das die Tastatur sehr breit und klobig ist.

3 MILLISEKUNDEN.
166 Mal schneller als ein **BLINZELN.**
Noch schneller mit ClearMotiv™ Technology



VX924 – 19"-Flaggschiff der ultraschnellen LCD-Displays

VX924 | DAS SCHNELLSTE LCD-DISPLAY DER WELT

Ultraschnell. Gestochen scharf. Brillant. Der VX924 (19") und der VX724 (17") haben sich in Sachen Geschwindigkeit selbst übertroffen. Mit nur 3 Millisekunden sind störende Schlieren und Nachzieheffekte von gestern. Rasante Spiele, Video und schnelles Scrollen werden zum Vergnügen.

Erfahren Sie mehr über unsere ClearMotiv™ Modelle auf viewsonic.de



»Tragisch: blutiger Zwischenfall im Hamsterrad.«



Der mächtige Lüfter erzeugt im 3D-Betrieb deutlich hörbare 2,8 Sone. Bleiben die 3D-Funktionen ungenutzt, säuselt die Grafikkarte mit 1,0 Sone dahin.

Grafikkarte (PCI-E): Club 3D

Radeon X1800 XT

PREIS	Ca. € 500,-
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend
INFO	www.club3d.de

- + Sehr schnell
- + 512 MByte Speicher
- − Keine Übertaktung möglich
- − Sehr teuer

		GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG	1,85	1,45
EIGENSCHAFTEN	1,32	
LEISTUNG	1,36	

Eine der ersten fertigen Serienplatinen mit RADEON-X1800-XT-Chip und 512 MByte Speicher kommt von Club 3D. Ist das Referenzmodell eine lohnende Investition für Profispieler?

Nicht einmal ein individueller Aufkleber auf dem Doppel-Schlitz-Kühler unterscheidet die Radeon X1800 XT vom Ati-Referenzdesign. Im Gegensatz zum Vorgänger legt die automatische Lüftersteuerung jedoch niedrigere Spannungen an: Der wuchtige 65-Millimeter-Propeller dreht mit 1,0 bis 2,8 Sone. Damit wird der R520-Chip 77 Grad Celsius warm. Unsere Übertaktungsversuche mit zahlreichen Programmen schlugen fehl. Zudem zeigten *Powerstrip* und das Catalyst Control Center einen zu niedrigen Takt an: 594 MHz/693 MHz DDR anstelle der vorgesehenen 625/750 MHz DDR. Die Software-Ausstattung ist unspektakulär: Lediglich das alte *Power DVD 5, Colin McRae Rally 2005* und ein kindliches Werbespiel schafften es in den Karton. Dafür liefert Club 3D neben TV-In- und HDTV-Adaptern ein S-Video- sowie ein Composite-Kabel mit. In unseren Benchmarks liegt die X1800 XT je nach Spiel mal vor und mal hinter dem Rivalen Geforce 7800 GTX (256 MByte). Bei hohen Qualitätseinstellungen profitiert die Club-3D-Karte von einem halben Gigabyte Grafik-RAM. Daniel Möllendorf

»Hier könnte Ihre Anzeige stehen.«

PC ACTION PREISTIPP

Das LC-Display PM17TU von Asus hat ein brillantes Bild, spiegelt allerdings auch stark. Die Reaktionszeit liegt bei gemessenen 15 Millisekunden.

17-Zoll-LCD: Asus

PM17TU

PREIS	Ca. € 350,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.asus.de

- + Reaktionszeit
- + Farbbrillanz
- − Stand-by-Verbrauch
- − Spiegelungen

		GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG	2,01	1,87
EIGENSCHAFTEN	2,41	
LEISTUNG	1,64	

Mit dem PM17TU hat auch Asus ein schnelles LCD mit vier Millisekunden Reaktionszeit im Angebot. Der schnelle Bildschirm zeigt im Labor gute Werte und ist voll spieletauglich.

Asus gibt für den PM17TU eine Reaktionszeit von vier Millisekunden an. Im Farbkombinationstest messen wir eine Schaltgeschwindigkeit von 15 Millisekunden. In Spielen wie *Battlefield 2* oder *FIFA 2006* sind keine Unschärfen bei schnellen Bewegungen erkennbar. Das von Asus eingesetzte TN-Panel unterstützt die so genannte Crystal-shine-Technologie: damit ist das Bild brillanter, spiegelt aber auch. Die Helligkeit lässt sich zwar auf sehr gute 410 Candela pro Quadratmeter hochregeln, doch 100 Candela pro Quadratmeter sind ein zu hoher Minimalwert. Die Helligkeitsverteilung ist leicht ungleichmäßig: Die Werte der einzelnen Messpunkte weichen bis zu 15 Prozent voneinander ab, helle Flecken sind aber mit bloßen Auge nicht sichtbar. Im Betrieb zieht der Bildschirm nur 35 Watt aus der Stromleitung, im Stand-by sind es allerdings hohe sieben Watt. Farbbrillanz und Interpolation des LCDs sind gut bis sehr gut: Die Auflösungen 1.024x768 und 800x600 sind gut lesbar dargestellt. Im Lieferumfang des PM17TU sind DVI-D- und RGB-Kabel enthalten. Marco Albert

»5.1-Radiowecker für Schwerhörige.«



Die Rear-Satelliten des Logitech Z-5450 Wireless werden per Funk angesteuert, die Stromversorgung erfolgt per Steckdose.

Lautsprecher: Logitech

Z-5450 Wireless

PREIS	Ca. € 350,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.logitech.de

- + Integrierter Decoder
- + IR-Fernbedienung
- − Leichtes Rauschen
- − Sehr teuer

		GESAMTWERTUNG
AUSSTATTUNG	1,40	1,84
EIGENSCHAFTEN	1,80	
LEISTUNG	2,00	

Jeder Besitzer eines 5.1-Systems kennt das: Die Verkabelung nervt, die Leitungen sind zu kurz oder lassen sich nicht verstecken. Das Z-5450 WIRELESS will das Problem lösen.

Die beiden hinteren Satelliten des Z-5450 Wireless benötigen keine Kabelverbindung zum Subwoofer oder zur Steuereinheit. Die Boxen besitzen jeweils nur einen Stromstecker und sind am Stromnetz anzuschließen. Die Audiodaten werden dann per Funk übertragen, der dazugehörige Sender steckt in der Steuereinheit (in der auch ein DD-5.1- und DTS-Decoder untergebracht wurde). Das Ganze funktioniert allerdings nicht perfekt: Die hinteren Satelliten haben ein deutlich hörbares Grundrauschen im Vergleich zu den verkabelten Front-Satelliten. Im Betrieb mit laufender Musik ist das zwar kaum zu hören, Klangfetischisten oder Anwender, die nah an den Boxen sitzen, stören sich aber daran. Von den Funkboxen abgesehen, ist das Z-5450 Wireless ein gutes Soundsystem. Die Ausstattung ist dank Decoder und IR-Fernbedienung sehr gut. 315 Watt RMS Leistung sorgen für ordentlich Krach. Kleine Abzüge gibt es für die Abstimmung: Der Subwoofer ist selbst heruntergeregelt zu dominant – das Klangbild ertrinkt im schwammigen Bassgewummer. Kay Beinroth



Mit einer Geforce Go 7800 GTX machen Sie das schnelle Dell Inspiron XPS 2 noch schneller.

Damit das klar ist!

CPU (CENTRAL PROCESSING UNIT)
Hauptprozessor, der alle anderen Bestandteile steuert.

TORX
Weiterentwicklung von Kreuzschlitzschraube und Innensechskant mit verbesserter Kraftübertragung.

HEATPIPE
Ein Rohr, welches unter Nutzung von Verdampfungs- und Kondensationswärme Hitze ableitet.

Arbeitsmaterial

- **WERKZEUG**
  Kreuz-, Flach- und Torx-Schraubendreher
- **GEFORCE GO 7800 GTX**
  Etwa bei www.ebay.de
- **NEUER PENTIUM M**
  Im Fachhandel

Reiß doch mal die Klappe auf!

Rüsten Sie das NOTEBOOK INSPIRON XPS 2 von Dell mit einer superschnellen Geforce Go 7800 GTX auf. Wir zeigen Ihnen, wie es geht.

Seit fast einem Jahr verkauft Dell das Spieler-Notebook Inspiron XPS 2 mit Geforce Go 6800 (Ultra). Inzwischen ist die deutlich schnellere Geforce Go 7800 GTX erschienen, die ohne Weiteres in das „alte" Notebook passt. Da die Leistungsaufnahme und Wärmeabgabe der Chips Geforce Go 6800 (Ultra) und 7800 GTX gleich sind, ist das Aufrüsten des Dell Inspiron XPS 2 kein Problem. Allerdings verkauft Dell das Grafikmodul mit Geforce Go 7800 GTX nicht offiziell. Aktuell ist es nur im Graumarkt (etwa bei Ebay) erhältlich – für relativ wenig Geld basteln Sie sich ein Top-Notebook. Besonders dann, wenn Sie auch gleich den Prozessor (Intel Pentium M) austauschen; die CPUs sind bei vielen Versandhändlern erhältlich. Es gibt bei der Sache allerdings einen großen Haken: Sobald Sie Ihr Notebook von Dell öffnen, verlieren Sie die Garantie.

1. SCHRITT: NOTEBOOK ÖFFNEN

Bevor Sie mit den Arbeiten beginnen, müssen Sie das Notebook spannungsfrei machen. Ziehen Sie das Netzteil ab und bauen Sie den Akku aus. Lösen Sie jetzt vorsichtig mit einem flachen Schraubendreher die Abdeckung über der Tastatur. Dabei ist das Display ganz nach hinten zu kippen. Gehen Sie beherzt, aber nicht gewaltsam ans Werk, sonst bricht die Querabdeckung. Anschließend sind die zwei Schrauben der Tastatur sichtbar. Entfernen Sie diese und ziehen Sie das zugehörige Flachbandkabel von der Hauptplatine. Die großzügige Abdeckung verhindert, dass Sie schon jetzt an CPU und Grafikeinheit gelangen. Entfernen Sie den gesamten oberen Deckel und drehen Sie alle Schrauben heraus, die mit „P" gekennzeichnet sind. Die Halterungen des Displays nicht (!) abschrauben, aber lösen Sie alle Steckerverbindungen, die sichtbar sind. Klappen Sie das Notebook zu und legen Sie es mit der Unterseite nach oben auf einen Tisch. Drehen Sie alle Schrauben heraus, die sich am Rand des Notebooks befinden – die zwei Schrauben der Festplatte und die Schraube der kleinen Abdeckung neben dem Akkufach jedoch nicht entfernen. Anschließend können Sie die obere Abdeckung samt Display abnehmen; achten Sie bitte auf Kabelverbindungen zwischen Platine, Display und Touchpad.

2. SCHRITT: DIE NEUE CPU EINSETZEN

Lösen Sie die vier Schrauben am Sockel des Prozessors. Dadurch lässt sich die kleine Heatpipe-Kühlung abnehmen. Mit einem Flachschraubendreher lösen Sie die Sockelverriegelung, indem Sie die Schraube um 180 Grad drehen. Anschließend lässt sich der Pentium M herausnehmen. Setzen Sie die neue CPU ein und verwenden Sie dabei möglichst wenig Wärmeleitpaste. Bei unserem Test war überhaupt keine Paste nötig. Sie setzen die Heatpipe-Kühlung wieder auf den Prozessor, verriegeln den Sockel und befestigen die vier Schrauben.

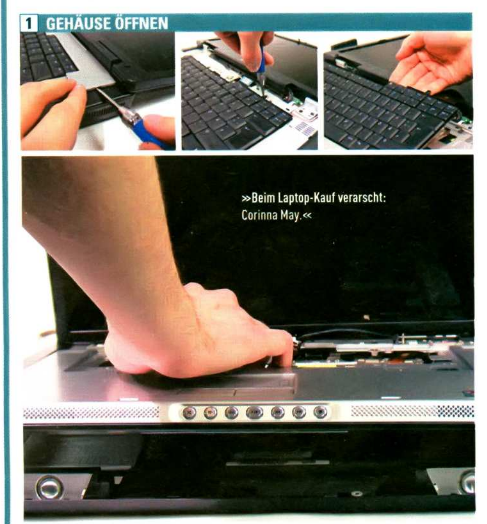
3. SCHRITT: DAS GRAFIKMODUL WECHSELN

Die Heatpipe der Grafikkarte erstreckt sich über die gesamte Breite des Notebooks – gehen Sie entsprechend vorsichtig beim Ausbau vor. Entfernen Sie zunächst die vier kleineren, schwarzen Schrauben am Grafikmodul und lösen Sie dann die vier Schrauben in der Mitte. Dazu ist ein spezieller Schraubenkopf mit der Bezeichnung Torx (Größe T9) notwendig. Sie entnehmen dann die gesamte Heatpipe-Kühlung und lösen mit dem Finger (siehe Bild 5) das Grafikmodul von der Hauptplatine. Gegebenenfalls müssen Sie das Blech an der Unterseite der alten Grafikkarte für die neue wieder

Dell Inspiron XPS 2 aufschrauben

Die Bilder zeigen Ihnen, wie Sie Schritt für Schritt CPU und Grafikmodul austauschen.

1 GEHÄUSE ÖFFNEN



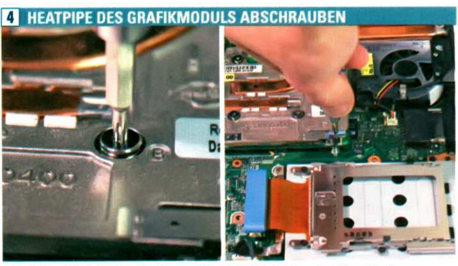
Zerlegen: Entfernen Sie die Schrauben an der Unterseite des Laptops. Unter der Tastatur lösen Sie zudem alle Schrauben, die mit „P" beschriftet sind.

3 PROZESSOR TAUSCHEN



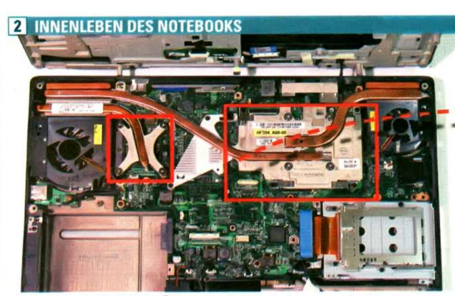
CPU: Sie lösen die vier Schrauben der Heatpipe und entriegeln den Sockel. Dann tauschen Sie den Prozessor aus.

4 HEATPIPE DES GRAFIKMODULS ABSCHRAUBEN



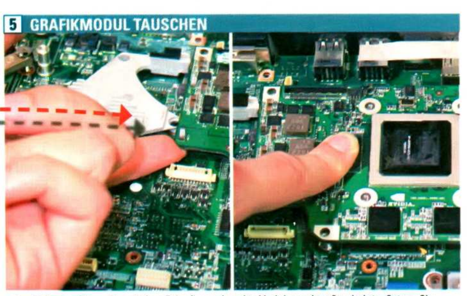
Heatpipe: Acht Schrauben sind insgesamt zu lösen, für vier davon benötigen Sie einen so genannten Torx. Dann kann die Heatpipe abgenommen werden.

2 INNENLEBEN DES NOTEBOOKS



Offenes Notebook: Nach dem Öffnen sehen Sie links den Prozessor und rechts die Grafikkarte des Notebooks.

5 GRAFIKMODUL TAUSCHEN



Grafikkarte: Lösen Sie mit dem Zeigefinger das alte Modul aus dem Steckplatz. Setzen Sie anschließend die neue Grafikkarte ein.

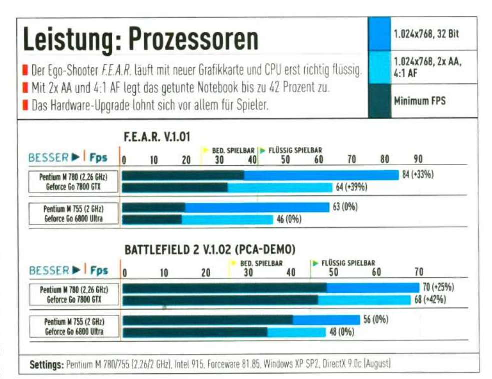
verwenden. Drücken Sie die Geforce Go 7800 GTX in den vorgesehenen Port auf dem Notebook-Mainboard und befestigen Sie die Heatpipe der Grafikkarte.

4. SCHRITT: ZUSAMMENBAU

Der Zusammenbau erfolgt in umgekehrter Reihenfolge zum Öffnen des Notebooks. Wichtig ist, dass Sie alle Kabelverbindungen wieder anstecken. Dies sollten Sie mehrfach kontrollieren. Läuft das System, installieren Sie den aktuellen Treiber und testen das Notebook mit einem 3D-Spiel.

FAZIT: LEISTUNGSZUWACHS

Der Einbau eines neuen Pentium M 780 (2,26 GHz) und der Geforce Go 7800 GTX machen sich deutlich bemerkbar. Die gemessene Leistung steigt um 25 bis 42 Prozent an. Dabei bleiben sowohl die Wärmeentwicklung als auch die Akkulaufzeit fast gleich. Die Kosten für die neue Hardware sind allerdings nicht von schlechten Eltern: Die neue CPU kostet rund 700 Euro und das Grafikmodul ist für circa 620 Euro erhältlich. Zudem dürfen Sie nicht die Kosten vergessen, die durch den Garantieverlust entstehen können. Marco Albert



Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit ist die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus *Need for Speed Underground 2*, *Half-Life 2* und *Splinter Cell 3*.

AGP-KARTEN BIS 250 EURO

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (4x AA/8:1 AF)**	Wertung
Sparkle SP-AG40GPT	€ 250,-	Geforce 6800 GT	256 DDR (2,0 ns)	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
MSI RX800-Pro-TD256	€ 200,-	Radeon X800 Pro	128 DDR (2,8 ns)	325 MHz/350 MHz DDR	1,9 Sone	84,6 Fps	79,3 Fps	1,88*
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR (2,8 ns)	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,15*
Gigabyte GV-N68128DH	€ 170,-	Geforce 6800	128 DDR (2,8 ns)	325 MHz/350 MHz DDR	0 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,20*
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,3 Fps	59,5 Fps	2,31

AGP-KARTEN ÜBER 250 EURO

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (4x AA/8:1 AF)**	Wertung
MSI NX6800U-T2D256	€ 450,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 (1,6 ns)	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,69*
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 460,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 (1,6 ns)	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*
Sapphire Radeon X800 XT	€ 350,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 (1,6 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	4,5 Sone	89,2 Fps	86,4 Fps	1,72*
Asus AX 800 XT	€ 340,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 (1,6 ns)	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Sapphire Radeon X800 XL	€ 290,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 (2,0 ns)	400 MHz/493 MHz DDR	3,8 Sone	84,6 Fps	80,9 Fps	1,85*

PCI-EXPRESS-KARTEN BIS 250 EURO

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
HIS Radeon X800 GTO IceQ 2	€ 220,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 (1,6 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	2,2 Sone	85,9 Fps	81,4 Fps	1,80*
Sapphire Radeon X850 Pro	€ 230,-	Radeon X850 Pro	256 DDR3 (1,6 ns)	350 MHz/350 MHz DDR	2,0 Sone	85,7 Fps	79,7 Fps	1,81*
Gecube GC-RX800GTO3-D3	€ 180,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 (2,0 ns)	472 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	85,1 Fps	80,6 Fps	1,93
Club 3D Radeon X800 X	€ 160,-	Radeon X800 GT	256 DDR (1,6 ns)	472 MHz/493 MHz DDR	2,4 Sone	79,6 Fps	68,6 Fps	2,06
HIS Radeon X800 GT IceQ 2	€ 190,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	2,2 Sone	80,4 Fps	69,3 Fps	2,08
Asus EN6600GT Silencer	€ 190,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	78,1 Fps	66,5 Fps	2,08
Albatron PC6800	€ 230,-	Geforce 6800	128 DDR (2,8 ns)	350 MHz/350 MHz DDR	1,1 Sone	79,6 Fps	67,9 Fps	2,15
Gecube Radeon X800 GT Uni-Wise	€ 150,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	1,6 Sone	79,1 Fps	67,3 Fps	2,16
MSI NX6800G-TD256E	€ 270,-	Geforce 6800	256 DDR3 (2,8 ns)	325 MHz/300 MHz DDR	3,4 Sone	77,1 Fps	63,5 Fps	2,17*
Tul Powercolor X800 GT	€ 150,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	500 MHz/500 MHz DDR	2,5 Sone	79,1 Fps	67,3 Fps	2,19
Connect 3D Radeon X800	€ 190,-	Radeon X800	256 DDR3 (2,0 ns)	392 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,21*
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 170,-	Radeon X800	128 DDR3 (2,0 ns)	398 MHz/493 MHz DDR	0 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,22

PCI-EXPRESS-KARTEN ÜBER 250 EURO

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Asus EN7800GTX Top	€ 470,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	104,3 Fps	109,3 Fps	1,11
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,11
Asus EN7800GTX	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,16
Sparkle SP-PX70XVH	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,20
Leadtek Winfast PX7800 GT Extreme	€ 380,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	98,8 Fps	95,1 Fps	1,29
Gainward Ultra/3400 PCX GS	€ 390,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	450 MHz/550 MHz DDR	3,0 Sone	99,1 Fps	95,4 Fps	1,34
Asus Extreme N7800 GT	€ 370,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	400 MHz/500 MHz DDR	3,9 Sone	98,1 Fps	93,1 Fps	1,36
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	€ 350,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	400 MHz/500 MHz DDR	2,9 Sone	98,1 Fps	93,1 Fps	1,37
MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 360,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	400 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	98,1 Fps	93,1 Fps	1,40
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 510,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 (1,6 ns)	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	90,1 Fps	87,8 Fps	1,63*
Asus Extreme N6800 Ultra	€ 500,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 (1,6 ns)	425 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,64*
Gainward Ultra/2400PCX GS	€ 480,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 (2,0 ns)	400 MHz/550 MHz DDR	2,7 Sone	90,1 Fps	84,7 Fps	1,64

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
LG 901B	€ 200,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
Yakumo 996N	€ 150,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 250,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24
Samsung Samtron 98PDF	€ 150,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend	71/5 Watt	Keine	2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	€ 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Sony SDM-HS75P	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m2	X-Brite-Technik	1,93
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Acer AL1751bs	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Iiyama Prolite E431S	€ 260,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2		2,09
Philips 170P5ES	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	25 bis 190 cd/m2	Lautsprecher	2,18
LG L1740P	€ 330,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	130 bis 315 cm/m2	Lautsprecher, Lightframe	2,19
Benq FP783	€ 280,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 235 cd/m2	Lautsprecher	2,23
Asus PM17TS	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 250 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,24

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 930 BF	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Viewsonic VX924	€ 370,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Eizo L778	€ 580,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 250 cd/m2	Lichtsensor	1,92
Phillips 190P6ES	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	1,99
Nec Multisync 1970GX	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m2		2,02

MAINBOARDS

* PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	HT-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Stabilität	Wertung
Asus A8N-SLI Premium	€ 160,-	Nvidia Nforce4 SLI	1007/1.02	0/2 x16/1 x1/1 x4/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,23
Gigabyte K8NXP-9	€ 180,-	Nvidia Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 140,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,39
Asus A8N-SLI	€ 110,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 170,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/2 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,46
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	€ 90,-	Nvidia Nforce4	F2/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 110,-	Nvidia Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,48
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-465 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual BIOS	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,52
Epox 9NDA3+	€ 100,-	Nvidia Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 100,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,60
Abit AX8	€ 95,-	Via K8T890	1.0/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,68
Abit Fatality AN8	€ 180,-	Nforce4 Ultra	1.6/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., RAM-Flow	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,69
Abit AN8 SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	0/2x 16/2, x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,70
Epox 9NPA7I	€ 80	Nforce4	10-03-2005/1.0	0/1 x16/ 2 x1/3	100 MBit/s	200-450 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,71
Abit Fatality AN8 SLI	€ 180,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,71
Albatron K8SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	1.07/0.8	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-450 MHz	4x SATA(-RAID), Dual BIOS	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,72
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.25/A	0/2 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,73
Abit AV8	€ 80,-	Via K8T800 Pro	12/1.1	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,74
Elitegroup KV2 Lite	€ 70,-	K8T800 Pro	1.2B/1.0	1/0/0//5	100 MBit/s	200-511 MHz	2x SATA(-RAID), Frontblende	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,76
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 120,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1 x16/1 x1/1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,80

SOCKEL 775 PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus P5WD2 Premium	€ 260,-	Intel 955X	0205/1.02	0/2 x16/1 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	4x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400-667 (4)	Bestanden	1,54
Abit Fatality AA8XE	€ 190,-	Intel 925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000/100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400-533 (4)	Bestanden	1,54
Epox 5NVA+ SLI	€ 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	198-325 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., SATA-Kit	DDR2-400-667 (4)	Bestanden	1,66
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 120,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	100-500 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	DDR2-400-667 (4)	Bestanden	1,73
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 210,-	Intel 945P	0306/1.02	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	100-450 MHz	6x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400-667 (4)	Teilbestanden	1,79
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 160,-	Intel 925XE	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	DDR2-400-533 (4)	Bestanden	1,81
Aopen i915Ga-HFS	€ 220,-	Intel 915G	A/1.01	0/1 x16/1 x1/2	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Kühler	DDR2-400-533 (4)	Bestanden	1,85
MSI 865PE Neo3-F	€ 70,-	Intel 865PE	5.20/3	1/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR200-DDR400 (4)	Bestanden	1,85
Gigabyte 8I955X Royal	€ 190,-	Intel 955X	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	6x SATA(-RAID), Bluetooth	DDR2-400-667 (4)	Bestanden	1,88
Abit AW8-Max	€ 200,-	Intel 955X	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR2-400-667 (4)	Bestanden	1,98
Abit AL8	€ 140,-	Intel 945P	1.2/1.0	0/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	133-400 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400-667 (4)	Bestanden	2,06
MSI P4N Diamond	€ 180,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	1.24/1	0/2 x16/1 x1/2	2x 1.000 MBit/s	150-350 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400-667 (4)	Teilbestanden	2,11
MSI 915 Combo	€ 100,-	Intel 915P	1.6/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Bestanden	2,13
MSI 945P Platinum-FIR	€ 150,-	Intel 945P	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-350 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400-667 (4)	Bestanden	2,16
Gigabyte 8I945P Pro	€ 140,-	Intel 945P	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	100-600 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., NB-Lüfter	DDR2-400-667 (4)	Teilbestanden	2,20
Asus P5ND2-SLI Deluxe	€ 160,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	0605/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR2-400-667 (4)	Teilbestanden	2,22
Elitegroup PF5 Extreme	€ 125,-	Intel 945P	050530/1.0A	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Front-An.	DDR2-400-667 (4)	Teilbestanden	2,33
MSI 649 Neo-V	€ 60,-	SIS 649	3.1/1A	1/1 x16/0/3	100 MBit/s	100-355 MHz	2x SATA	DDR200-400 (2)	Bestanden	2,52
Biostar I945P-A7	€ 130,-	Intel 945P	505/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-232 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR2-400-667 (4)	Teilbestanden	2,62
Elitegroup 915P-A	€ 80,-	Intel 915P	050204/1.1	1/1 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Bestanden	2,67

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

¹Angaben „NF2" (Nforce2) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PC ACTION-Übertaktungs-Tests.

DDR UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)¹	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair Twinx1204-3200XL	€ 180,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 150,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 120,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 270,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Corsair XMS Xpert CMXP512-3200XL	€ 260,-	2x 512 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/260 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,86
Kingston KVR400X64C3A/512	€ 45,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	200 MHz/215 MHz/215 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	1,97
A-Data Vitesta PC4000	€ 160,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
OCZ PC3200 EL Platinum 2048MB Kt	€ 260,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	313 MHz/230 MHz/250 MHz	CL3-3-3-7	CL2-2-2-5	2,10
Corsair Twinx 1024-4400CL25	€ 220,-	2x 512 MByte/8x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB	€ 190,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	300 MHz/250 MHz/260 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,21

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

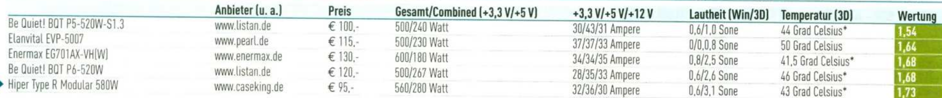
Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright XP-120 (Noisemagic)	www.pc-world.de	€ 70,-	478, K8	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 40,-	478, 775, K8	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Zalman CNPS9500 LED	www.alternate.de	€ 50,-	478, 775, K8	0,5-2,4 Sone	53/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,59
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	€ 35,-	478, 775, K8, A	1,0/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,60
Arctic Cooling Freezer 64	www.pearl.de	€ 15,-	K8	0,7/0,6 Sone	58/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,61
Thermaltake Silent Boost K8	www.frozen-silicon.de	€ 20,-	K8	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,61
EKL V8	www.ekl-ag.de	€ 55,-	478, 775, K8	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	€ 35,-	478, 775, K8, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,64
Asetek Vapochill Micro Ultra Low N.	www.watercooling.de	€ 50,-	478, 775, K8	2,2/0,7 Sone	54/58 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,66
Scythe Shogun	www.jet-computer.de	€ 55,-	478, 775, K8	1,4/0,6 Sone	47/56 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,67
Blacknoise NB-Cool Scraper	www.blacknoise.de	€ 55,-	478, 775, K8	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,68
Thermaltake Sonic Tower	www.caseking.de	€ 25,-	478, 775, K8	1,1/0,5 Sone (mit Lüfter)	62/68 Grad Celsius (mit Lüfter)	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,70
Verax Quattro 4	www.verax.de	€ 65,-	478, 775, K8, A	0,6/0,4 Sone	61/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,71
Northq NO-3312	www.com-tra.de	€ 40,-	478, 775, K8, A	1,8/0,8 Sone	56/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,84
Titan Vanessa L-Type	www.titan-computer.de	€ 30,-	478, 775, K8, A	3,4/1,2 Sone	48/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,87

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für...	Wertung
Zalman VF700-Cu LED	www.alternate.de	€ 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	Geforce 6800 GT	1,85
Zalman VF700-AlCu	www.alternate.de	€ 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	Geforce 6800 GT	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.de	€ 15,-	Ja (75 mm)	1,0 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	Radeon X850 XT	2,04
Zalman Fatal1ty FS-V7	www.alternate.de	€ 35,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	65 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	Geforce 6800 GT	2,06
Arctic Cooling NV Silencer 5	www.alternate.de	€ 25,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	61 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	Geforce 6800 GT	2,46
Arctic Cooling VGA Silencer	www.alternate.com	€ 10,-	Ja (50 mm)	0,7 Sone	40 Grad Celsius (Radeon 9800 Pro)	Radeon 9800 Pro	2,85

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 100,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Elanvital EVP-5007	www.pearl.de	€ 115,-	500/230 Watt	37/37/33 Ampere	0/0,0,8 Sone	50 Grad Celsius	1,64
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 130,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Be Quiet! BQT P6-520W	www.listan.de	€ 120,-	500/267 Watt	28/35/33 Ampere	0,6/2,6 Sone	46 Grad Celsius*	1,68
 Hiper Type R Modular 580W	www.caseking.de	€ 95,-	560/280 Watt	32/36/30 Ampere	0,6/3,1 Sone	43 Grad Celsius*	1,73

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 115,-	5/8	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 120,-	4/6	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 120,-	4/8	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermalrock Circle	€ 90,-	5/8	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
 Aspire X-Plorer	€ 70,-	4/7	4(2)	Leicht (8 Kilo)	51/57/44 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,99

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 160,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 110,-	SATA II	250 GByte	7.200	1,0 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
 Hitachi HDT722516DLA380	€ 75,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48,0 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 110,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54
Hitachi HDS722525VLSA80	€ 100,-	SATA I	250 GByte	7.200	0,8 Sone	12,2 ms (mittel)	8 MByte	49,8 MByte/s	47,4 MByte/s	1,54

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
 Samsung SH-W162C	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	2,3 Sone/37 dB(A)	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 70,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 50,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 120,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4,1 Sone/44 dB(A)	4:46 Minuten	1,97
Plextor PX-716A	€ 105,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,97

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
 Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 60,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 60,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 390,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	€ 240,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
 Logitech Z-5300	€ 140,-	5+1	280 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 110,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
 Hercules Fortissimo IV	€ 45,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

MSI RX1800 XL-VT2D256E



HERSTELLER: MSI
PREIS: Ca. € 400,-
WEBSEITE: www.msi-computer.de
PREIS/LEISTUNG: Ausreichend
GESAMT 1,56



\+ Umfangreiche Ausstattung
\+ Unterstützt Shader-Modell 3
\- Preis/Leistung
\- Lauter Lüfter unter 3D

Getaktet ist das Board mit 500 MHz Chip- und 495 MHz DDR Speichertakt. Negativ ist der laute Lüfter aufgefallen, der im 3D-Betrieb mit 9,8 Volt angesteuert wird und dabei sehr laute 4,6 Sone erzeugt. Im 2D-Modus ist der Geräuschpegel mit gemessenen 1,6 Sone okay. Zum Software- Bundle gehören unter anderem Colin McRae Rally 2005 sowie die Cyberlink-Programme Star Cinema, Star2Go und Star Producer. Gegen die sogar bis zu 40 Euro günstigere 7800 GT tut sich die Radeon X1800 XL noch etwas schwer. (dw)

Asus EN7800GT Dual



HERSTELLER: Asus
PREIS: Ca. € 800,-
WEBSEITE: www.asuscom.de
PREIS/LEISTUNG: Befriedigend
GESAMT 1,05

\+ Hohe Taktraten
\+ Gutes Software-Paket
\- Auf 2.000 Stück limitiert
\- Teurer als zwei 7800 GTs

Wer etwas ganz Spezielles sucht, wird wieder einmal bei Asus fündig. Der Hersteller aus Fernost vereint zwei Geforce 7800 GT Chips auf einer Platine und taktet die Chips und den Speicher auf GTX-Niveau. Die Karte erreicht eine Länge von knapp 25 cm – das ist in etwa Familien-Pizza-Format. Deshalb sollte man vor dem Einbau prüfen, ob keine Bauteile des Mainboards im Weg sind oder das Gehäuse eventuell zu kurz geraten ist. Preislich liegt sie 60 Euro über zwei einzelnen GTs, erreicht dafür aber auch eine höhere Leistung. (ct)

Epox 8NPA SLI



HERSTELLER: Epox
PREIS: Ca. € 95,-
WEBSEITE: www.epox.de
PREIS/LEISTUNG: Gut
GESAMT 2,01

\+ SLI für Sockel 754
\+ Sehr günstig
\- Mittelmäßige Ausstattung
\- Langsamer Onboard-Sound

Sie wollen Ihrer Sockel-754-CPU zwei PCI-Express-Grafikkarten zur Seite stellen? Kein Problem: Epox kombiniert als einziger Hersteller Nvidias SLI-Chipsatz mit dem älteren AMD-Sockel. Zudem ist das 8NPA SLI mit rund 95 Euro sehr günstig. Dafür ist die Ausstattung bescheiden. Nur ein IDE- und ein SATA-Kabel liegen im Karton. Immerhin bekommen Käufer vier SATA-II-Ports, Gigabit-LAN und 5.1-Onboard-Sound. Das BIOS eignet sich kaum für ambitionierte Übertakter, bietet jedoch eine sehr gute Lüftersteuerung. (dm)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	€ 80,-	3,0 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speedlink Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4,0 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
Logitech USB Headset 20	€ 40,-	2,0 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28



MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 35,-	8 + Scrollrad	LED	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,65
Razer Copperhead	€ 65,-	7 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	400/800/1600/2.000 dpi	Keine	Ja	1,70
Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	LED	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,78
Logitech G7	€ 70,-	6 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	2000 dpi	Keine	Ja	1,82
Logitech G5	€ 50,-	6 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	2000 dpi	Keine	Ja	1,83
Trust Predator (GM-4200)	€ 20,-	6 + Scrollrad	Optisch	PS/2, USB	1600 dpi	Keine	Ja	1,93



TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	€ 60,-	Sehr gut	Full-Size/Normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 23,-	Sehr gut	Full-Size/Normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,86
Genius Ergomedia 700	€ 29,-	Gut	Full-Size/Flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	€ 21,-	Sehr gut	Full-Size/Normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96



KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 70,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 30,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06
Creative Desktop Wireless Optical 6000	€ 20,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,16



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech Momo Racing Force	€ 100,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 70,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless	€ 45,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Nicht vorhanden	2,00
Saitek R440 Force Feedback Wheel	€ 50,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,18



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Cordless Rumblepad 2	€ 35,-	10	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,80
Saitek P2600	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,97
Thrustmaster Wireless Dual Trigger	€ 30,-	10 + zwei Trigger	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,98
Genius Maxfire G-12U Vibration	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	2,14



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 165,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	€ 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00



ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC

„Ein solides und aufrüstfähiges System – für Einsteiger und Gelegenheits-Spieler."

€ 535,-*



PROZESSOR	€ 110,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N SLI (Nf4, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 45,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 50,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 110,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Ausreichend Spiele-Power für angesagte Titel und absolut geräuscharme Komponenten."

€ 925,-*

PROZESSOR	€ 170,-
Athlon 64 3500+ (Venice)	
KÜHLER	€ 60,-
Thermalright XP-120 (mit Papst 4412)	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 100,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 190,-
Gigabyte GV-RX80256D (Radeon X800)	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 110,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 120,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

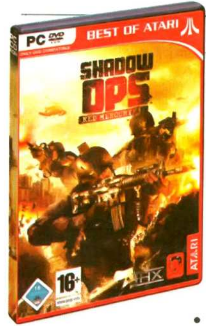
Der High-End-PC

„Maximale Kraft für aktuelle und kommende Spiele – macht jeden Hardcore-Zocker glücklich."

€ 2.140,-*

PROZESSOR	€ 345,-
Athlon 64 4000+ (San Diego)	
KÜHLER	€ 60,-
Thermalright XP-90C (mit Papst 3512)	
HAUPTPLATINE	€ 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)	
ARBEITSSPEICHER	€ 290,-
Corsair C2,2x 1024 MByte, DDR400, CL2	
GRAFIKKARTE	€ 950,-
2x Asus Extreme NX7800GTX Top (7800 GTX)	
SOUNDKARTE	€ 105,-
Creative X-Fi Extreme Music	
FESTPLATTE	€ 110,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 105,-
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (520 Watt)	
GEHÄUSE	€ 65,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Dazu kommen Kosten für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.



VOLLVERSION

Shadow Ops: Red Mercury

Bürgerkrieg in Syrien, Rebellenhatz im Kongo, Terroristenjagd in Russland – als US-Spezialagent sollen Sie virtuell für Ordnung sorgen!

- Ego- und Mehrspieler-Shooter in einem
- Über 20 Einzelspielermissionen
- 14 Mehrspielerkarten für bis zu 32 Zocker
- Vier unterschiedliche Mehrspieler-Modi
- Hintergrundgeschichte um eine Mini-Atombombe in Terroristenhand
- Krachender THX-Sound sorgt für packende Atmosphäre



GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja
INTERNET	www.atari.com/shadowops

ADD-ON

Silent Storm: Sentinels

Argh! Der Geheimbund Thor's Hammer existiert über den virtuellen Zweiten Weltkrieg hinaus. Doch jetzt zerschlagen Sie ihn endgültig!



GENRE	Runden-Strategie
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 128 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.silentstorm-online.com

- Add-on zur *Silent Storm*-Vollversion der PC ACTION-Ausgabe 1/2006
- *Jagged Alliance* modern: klasse Runden-Taktik mit Rollenspielelementen
- 40 virtuelle Söldner rekrutierbar für Einsätze in 30 Ländern
- Tag- und Nachteinsätze, gelungene Gegner-KI
- Mehr als 20 neue Waffen, zusätzlich Ausrüstungsgegenstände
- PC ACTION-Wertung: 84%

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

VOLLVERSIONEN:
Shadow Ops: Red Mercury
Silent Storm: Sentinels (Add-on)

DEMOS:
Civilization 4
Dr. Germ
Fast Lanes Carnage (Deutsch)
Need for Speed: Most Wanted
Tribal Trouble

VIDEOS:
Battlefield 2: Special Forces
F.E.A.R.
Gun
Peter Jackson's King Kong
Prey
Prince of Persia 3
Ski-Special
Vivisector
WOFOR: War on Terror

TRAILER:
The Movies 1
The Movies 2

SPIELERFORUM:
Act of War
- Map-Pack
Battlefield 1942
- Pirates
Half-Life 2
- Sands of War
Quake 4 (dt.)
- Quake 4 SDK
Doom 3/Quake 4 (dt.)
- Map-Pack
SWAT 4
- SWAT 4: official Missionpack
Trackmania Sunrise
- Trackmania Extreme
Civilization 4
- Community-Übersetzung
Gratisspiele Special
F.E.A.R.
- SDK

TIPPS & TRICKS:
Call of Duty 2
Need for Speed: Most Wanted
Serious Sam 2
Star Wars: Battlefront 2
The Movies
X 3: Reunion

PATCHES:
Battlefield 2 v1.12 (int)
Civilization 4 v1.09 (int)
Empire Earth 2 v1.20 (d)
Fahrenheit Windows XP64-Patch
FIFA Fußball Manager 06 v1.1 (d)
GTR: FIA GT Racing Simulation v1.5.0.0 von v1.2+ (d)
UFO: Aftershock v1.1 (int)
X 3: Reunion v1.2.01 von v1.0 (d)

HARDWARE-TREIBER:
Win9x, Me:
Ati Catalyst v.5.9
Nvidia Forceware 77.72
WinXP, 2000:
Ati Catalyst mit CCC v.5.11
Ati Catalyst ohne CCC v.5.11
Intel Chipsatz Treiber v.7.2.1.1003
Nvidia Forceware v.81.95
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.5.04A

TOOLS:
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.30
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.20
Fraps v.2.6.4
Gamers.IRC 4.40
Power DVD (Trial)
Powerstrip v.3.61
Prime95 v.2.413 32Bit
Prime95 v.2.413 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.7
Speedfan v.4.25
Wallpapers
WinZip

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD!
Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Christian Bigge**, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Leitende Redakteure Joachim Hesse, Dirk Gooding, Thomas Weiß
Redaktion Spiele Benjamin Bezold, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Oliver Haake, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Angar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), René Behme, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt, Carsten Spille
Community-Redakteur Marc Brehme
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Lohmeier, Philipp Schoenert

Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt

Art Director Andreas Schulz
Layout Carola Giese, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder, Alfonso Costanza
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Activision/Take 2

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Senn

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49 89 485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 497.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 3/2006 ERSCHEINT AM 18. JANUAR 2006.

Äktschn Män

THE ELDER SCROLLS OBLIVIOB

...THE ELDER SCROLL 4 "OBLIVION" DEMO-CD FRISCH AUS DER PC-ACTION REDAKTION! ICH MUSS MIR NUR NOCH EINEN CHARAKTER AUSSUCHEN...

AMAZONE !? DAS IS DOCH SCHE-WUUHL!

ELFEN !? ... HABEN DOOFE OHREN!

ZAUBI !? SIEHT AUS WIE DER HEIMLICHE SOHN VOM WEIHNACHTSMANN!

TROLL !? STINKT WIE ES KLINGT!

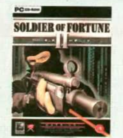
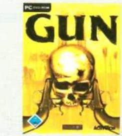
BARBAR!? DA KOMMEN WIR DER SACHE SCHON NÄHER!

PERFEKT!

KRASS ROCK KONKRET ROLL!

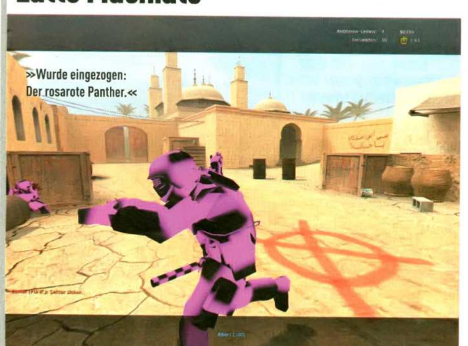
© '05 www.Gunjack.de

Die krassesten Schnitten – ähhh – Schnitte aller Zeiten!

 PLATZ 1 Soldier of Fortune 2	 PLATZ 2 Quake 4	 PLATZ 3 Schokoschnitte	 PLATZ 4 C&C: Generäle	 PLATZ 5 Gun
ERKLÄRUNG				
Einer der härtesten Ego-Shooter, zumindest in der Originalfassung. Um einer Indizierung zu entgehen, wurde der Titel extrem entschärft. **2**	Der langerwartete id-Shooter macht jede Menge Spaß – auch in der deutschen Fassung. Dummerweise kapiert man die Story nur schwer. **4**	Gut, das passt jetzt eventuell nicht hierhin, doch die Schokoschnitten von Langnese Bakery gehören definitiv zu den krassesten Schnitten. **2,5**	Die Originalfassung des Echtzeit-Strategiehits wurde indiziert. Die deutsche Version erschien daher etwas abgeschwächt. **2**	Der Western-Shooter ist im Original ziemlich derb. Pixelblut und Skalpierungen fehlen in der deutschen Version. **0,5**
KASTRATIONSBEISPIEL				
Die Story wurde verändert, das Ganze in einem Paralleluniversum angesiedelt. Charaktere wurden zu Robtern, mit Nietennähten. **9**	Harte Szenen radierte man aus. Upps! Die Strogg-Verwandlungsszene entfernte man komplett. Worum ging es doch gleich noch mal? **9**	Eine Kastration fand nicht statt, doch die Teile sind besser als Sex. Quasi fette Ersatzbefriedigung, ähnlich wie Hella von Sinnen nackt. **3**	Aus Selbstmord-Attentätern wurden motorisierte Bomben, die in Autos einsteigen konnten. Egal, verkauft hat sich das Teil wie Sau. **0,5**	Sie können das Skalpier-Messer zwar kaufen und mit sich herumtragen, doch benutzen lässt es sich nicht. Messer, Gabel, Schere, Licht ... **1**
GERÜCHTE				
Gerüchten zufolge verstörte die surreale Komik der entschärften Fassung einige Zocker so sehr, dass sie Selbstmord begingen. **8**	Angeblich erscheint demnächst eine ungeschnittene deutsche Version mit dem passenden Namen: Quake 4 Beef-Strogg-Anoff-Edition. **7**	Gerüchte ranken sich nicht um das Teil. Allerdings fiel uns beim Begriff „Schokoschnitte" die scharfe Halle Berry ein. Wir sind Schweine! **2**	Rare entwickelt angeblich ein C&C-Jump&Run namens Command & Conker: Live and Reloaded. Basierend auf einem Xbox-Spiel. **2**	Kennen Sie den Schauspieler Skalpiers Brosnan? Ja, der Bezug fehlt jetzt schon irgendwie. Genau wie bei den Betten im Billigpuff! **4**
ERGEBNIS				
52.520	**46.039**	**174,5**	**8,125**	**5**

FORMEL: $(\text{Erklärung}^2 + \text{Kastrationsbeispiel}^4) \times \text{Gerüchte} = \text{Ergebnis}$

Latte Machiato


»Wurde eingezogen: Der rosarote Panther.«

PC ACTION-Leser sind gebildete Menschen, wie dieser Brief von Nils Knäpper beweist: „Tach ihr Sackgesichter! Ich wollte meine CS:S version modden, was aber gründlich schief lief (geiler rhyme, wa?). Wie dem auch sei, hier ist das krasse Bild. Guckt ihr, Spastis! Euer euch, mit dem Kauf eures Schundblattes, Geld in den Arsch pumpender Leser Nils Knäpper". Übrigens: Gerüchten zufolge erfand Nils die Sendung „Vorsicht Falle: Knäpper, Schlepper, Bauernleser!"

Ein Kreuz mit den Terroristen

„Ich glaube, Jesus hat es am Kreuz so gut gefallen, das er es in Condition Zero gleich noch mal ausprobiert hat ...", schreibt unser Leser Talitubbi. Offensichtlich ist der Mann kein besonders religiöser Mensch und wird voraussichtlich in der Hölle schmoren. Wie steht es schon im Alten Testament? „Aber die Gottlosen sind wie ein ungestümes Meer, das nicht still, sein kann, und dessen Wellen Kot und Unflat auswerfen." Hm, ist Küblböck also auch gottlos?


»Cheater werden hart bestraft.«

In letzter Minute*


Tomb Raider Legend

Ja, für Lara sprechen einfach mehr als zwei – äh – Argumente. Wann Frau Croft tatsächlich kommt, wissen wir nicht. Dass wir in der nächsten Ausgabe einen Blick auf *Tomb Raider: Legends* werfen schon. Doch es gibt noch mehr, viel mehr. Wir würden Ihnen jetzt gerne etwas über unser Highlight der nächsten Ausgabe verraten. Doch dann kommen wir in den Knast. Deshalb lesen Sie unten weiter.

* Alle Angaben ohne Gewähr

Außerdem ...
Neues zu *Unreal Tournament 2007*, *Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde*, Mehrspieler-Tipps zu *Battlefield 2: Special Forces* u. v. m.



Epilog

Hesse: Cisschlauermeiski, eine Quizfrage für Sie. Was ist fett, manchmal etwas albern und gerade zehn Jahre alt geworden?

Ciszewski: Die Frage ist viel zu leicht. Es handelt sich um die Freundin von Ahmet Iscitürk.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. JANUAR 2006